

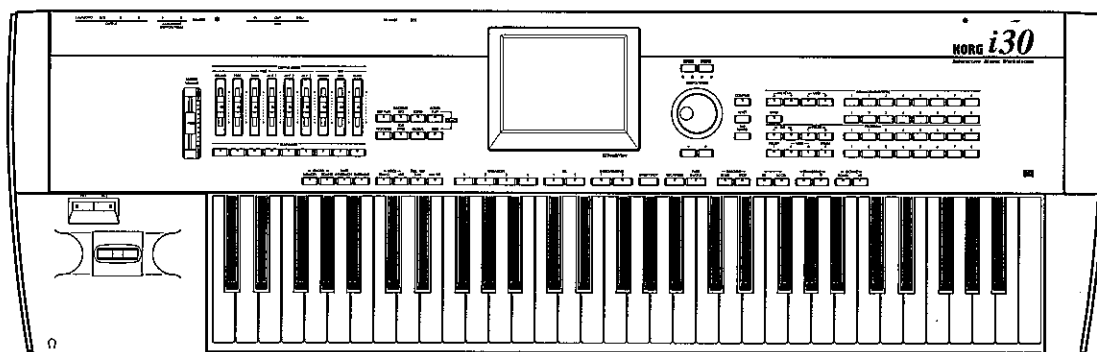
Interactive Music Workstation

i30




プレイヤーズ・ガイド

GENERAL
MIDI
INSTRUMENT



最初にお読みください

 TouchView
Graphical User Interface

 AI² Synthesis System

KORG

①

②

安全上のご注意



WARNING:
TO REDUCE THE RISK OF FIRE OR ELECTRIC SHOCK DO NOT
EXPOSE THIS PRODUCT TO RAIN OR MOISTURE.

マークについて

この機器に表示されているマークには、次のような意味があります。



このマークは、機器の内部に絶縁されていない「危険な電圧」が存在し、感電の危険があることを警告しています。



このマークは、注意喚起シンボルであり取扱説明書などに、一般的な注意、警告、危険の説明が記載されていることを表しています。

火災・感電・人身障害の危険を防止するには

以下の指示を守ってください

警告



●本製品を使用する前に、以下の指示をよく読んでください。

●電源プラグは、必ずAC100Vの電源コンセントに差し込んでください。

●本製品の設置には、コルグが推奨するラック、スタンドを使用してください。

●次のような場合には、直ちに電源を切って電源コードなどを取り外し、コルグ営業所、またはお買い上げになった販売店に修理を依頼してください。

- 電源コードやプラグが破損したとき
- 異物が内部に入ったり、液体がこぼれたとき
- 製品が(雨などで)濡れたとき
- 製品に異常や故障が生じたとき



●次のような場所での使用や保存はしないでください。

- 温度が極端に高い場所(直射日光の当たる場所、暖房機器の近く、発熱する機器の上など)
- 水気の近く(風呂場、洗面台、濡れた床など)や湿度の高い場所
- ホコリの多い場所
- 振動の多い場所



●修理／部品の交換などで、取扱説明書に書かれている以外のことは、絶対にしないでください。必ず最寄りのコルグ営業所またはコルグ営業技術課に相談してください。

●電源コードを無理に曲げたり、上に重いものを乗せたりしないでください。電源コードに傷がつき危険です。

●本製品を単独で、あるいはヘッドフォン、アンプ、スピーカーと組み合わせて使用した場合、設定によっては、永久的な難聴になる程度の音量になります。大音量や不快な程度の音量で、長時間使用しないでください。万一、聴力低下や耳鳴りを感じたら、専門の医師に相談してください。

●本製品に、異物(燃えやすいもの、硬貨、針金など)や液体(水やジュースなど)を絶対にいれしないでください。



●この機器を分解したり、改造したりしないでください。

注意



●本製品は正常な通気が妨げられることのない所に設置して、使用してください。

●本製品はマイクロコンピュータを使用した機器です。このためラジオやテレビなどを接近して同時にご使用になりますと、それらに雑音が入ることがあります。逆にラジオ、テレビ、その他の電子機器から本製品が雑音を受けて誤動作する場合があります。ラジオ、テレビ、その他の電子機器などからは充分に離してご使用ください。

●他の電気機器の電源コードといっしょのタコ足配線は危険です。本製品の定格消費電力に合ったコンセントに接続してください。

●スイッチやツマミに必要な以上の力を加えますと故障の原因となりますので注意してください。

●LCD画面を破損する恐れがありますので、下記のようなことは、絶対にやらないでください。

○シャープ・ペンシルのように先の鋭いもの、硬いもので、LCD画面を強く押ししたり、こすったりしないでください。

○LCD画面の隅を、ペンや爪などで強くこすらないでください。



●外装のお手入れは、必ず乾いた柔らかい布で軽く拭いてください。ベンジンやシンナー系の液体は絶対にご使用にならないでください。(コンパウンド質、強燃性のポリッシャーも不可)。

●製品をお買い上げいただいた日より一年間は、保証期間となり、修理は無償となりますが、保証書に購入店での手続きがない場合は無効となります。保証書は必ずお求めになった販売店で所定の手続きを行った後、大切に保管してください。

●今後の参照のために、この取扱説明書はお読みになった後も大切に保管してください。



●電源コードをコンセントに抜き差しするときは、必ず電源プラグを持ってください。



●長時間使用しない場合は、電源プラグをコンセントから抜いてください。

データについて

操作ミス等により万一異常な動作をしたときに、メモリー内容が消えてしまうことがありますので、大切なデータはフロッピー・ディスクにセーブしておいてください。またデータの消失による損害については、当社は一切の責任を負いかねますのでご了承ください。

*MS-DOSは米国マイクロソフト社の登録商標および商標です。

*その他の商品名、社名は各社の登録商標及び商標です。

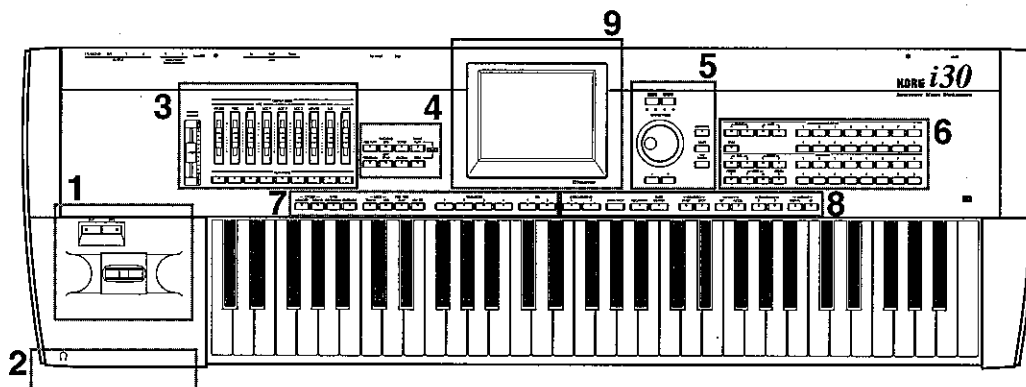
目次

STEP 1.	1
フロントパネルとはたらき	1
リアパネルと接続	6
LCD画面の基本操作	8
1. LCD画面のオブジェクト操作	8
STEP 2. [演奏編]	10
接続の確認	10
1. 接続しよう	10
2. 電源のオン/オフ	10
3. ヘッドホンをを使うときは	10
4. 音量の調整	10
デモ演奏を聴く	10
1. デモ演奏を聴こう	10
2. 特定のデモ曲から演奏させよう	10
3. バッキング・シーケンスのデモ演奏を聴こう	11
音色の選択	11
1. カテゴリーから選択しよう	11
2. アレンジメント、スタイル、プログラムを直接選択しよう	12
3. コントローラで選択しよう	12
パフォーマンス・エディット	12
i30のモードについて	13
1. Arrangement Playモードとは	13
2. Backing Sequenceモードとは	13
3. Songモードとは	13
4. Song Playモードとは	13
5. Programモードとは	13
6. Edit Styleモードとは	13
7. Globalモードとは	14
8. Diskモードとは	14
STEP 3. [エディット編]	15
基本操作	15
1. モードの選択	15
2. ページについて	15
3. パラメータ値の設定	15
アレンジメントのエディット (Arrangement Playモード)	16
1. アレンジメントを演奏してみよう	16
2. 鍵盤(KBD)の音色を変更してみよう	17
3. アレンジメントをエディットしてみよう	17
4. KBD Setを使ってみよう	21
5. その他の便利な機能	22
6. アレンジメントをライトしよう	22
バッキング・シーケンスのエディット (Backing Sequenceモード)	23
1. アレンジメント演奏をシーケンサへレコーディングしよう	23
2. アレンジメント演奏のレコーディングに失敗したとき	24
3. エキストラ・キーボード・トラックを使って、さらにオリジナ リティのある曲に仕上げよう	24
プログラムのエディット(Programモード)	26
1. プログラムの構成	26
2. 基本的なプログラムのエディット	26
3. エフェクトの設定	29
4. プログラムのライト	33
5. ドラム・プログラムの設定	33
スタイルのエディット (Edit Styleモード)	35
1. スタイルについて	35
2. スタイルをレコーディングしよう	36
3. コード・バリエーションを確認しよう	37
4. パターン化しよう	38
5. Drumstラックの高度なレコーディング	39
6. エレメントについて	40
7. スタイルをライトしよう	40
スタンダードMIDIファイルの演奏 (Song Playモード)	41
1. SMFについて	41
2. SMFデータを再生しよう	41
3. Jukeboxリストをセーブ(保存)しよう	42
4. SMFデータに合わせて演奏しよう	43
5. 1曲づつ演奏したいとき	43
データを保存しよう (Diskモード)	44
1. 使用できるメディアについて	44
2. データをセーブしよう	44
3. データをロードしよう	44
4. Diskモードで扱うデータについて	45
フロッピー・ディスクの扱い方	45
1. フロッピー・ディスクの種類とフォーマット	45
2. フロッピー・ディスクの取り扱いについて	45
3. フロッピー・ディスクのライトプロテクトについて	46
4. フロッピー・ディスクの入れかた	46
5. フロッピー・ディスクの取り出しかた	46
6. ヘッドのクリーニング	46
付 録	47
MIDIアプリケーション	47
コンピュータとの接続	47
1. MIDIによる接続	47
2. IBM PC(互換機)との接続	48
3. Apple Macintoshとの接続	48
4. NEC PC-9800シリーズとの接続	48
"TO HOST" Baud Rateの設定	48
専用接続ケーブル配線図	48
KORG MIDI Driverのインストールとセットアップ	49
1. KORG MIDI DriverのWindows95へのインストール	49
2. KORG MIDI DriverのWindows 3.1へのインストール	50
3. KORG MIDI DriverのMacintoshへのインストール	51
i30のメッセージについて	53
故障とお思いになる前に	55
プログラム、スタイルのイニシャライズ	56
1. プログラム	56
2. スタイル	58
認識できるコードについて	58
仕様とオプション	60
仕様	60
オプション(別売)	60
索引	62

STEP 1.

フロントパネルとはたらき

STEP 1



1. SW 1, SW 2

GlobalモードのAssign内にあるSW 1, SW 2ページで、これらにさまざまな機能を割り当てることができます。

ジョイスティック

ピッチやモジュレーションを上下左右の操作でコントロールします。

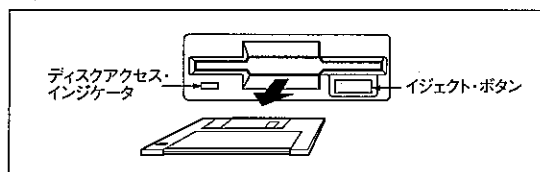
2. フロッピー・ディスク・ドライブスロット

3.5インチ2DD (両面倍密度) または2HD (両面高密度) のフロッピー・ディスクを挿入します。

フロッピー・ディスクの取り扱いについては、「フロッピー・ディスクの扱い方」(P.45)を参照してください。

イジェクト・ボタン

フロッピー・ディスクを取り出すときは、ディスクアクセス・インジケータが消えていることを確認し、このボタンを押します。このボタンを押してもディスクが出てこないときは、無理にディスクを取り出さずに、最寄りの楽器店または(株)コルグの営業技術課へご相談ください。



ヘッドホン端子

ヘッドホンを接続します。

OUTPUT 1/L/MONO端子、OUTPUT 2/R端子からの出力をモニターすることができます。

3. MASTER VOLUME(マスター・ボリューム)スライダー i30の音量を調整します。

OUTPUT MIXER(アウトプット・ミキサー)スライダー

Arrangement Playモード、Backing Sequenceモード、Edit Styleモードで、音量バランスを調整するためのスライダーです。

演奏中にリアルタイムに音量バランスを調整するためのものなので、アレンジメント作成時には、各スライダーの位置をそろえて、LCD画面内で各パートのVolumeパラメータでバランスをとってください。

MAIN(メイン・キーボード)、**SUB**(サブ・キーボード)、**LOWER**(ローア・キーボード)は、鍵盤を弾いてメロディーやコードを奏でるためのパートです。これらを総称して、**KBD**(キーボード)パートといいます。

DRUMS(ドラムス)、**PERC**(パーカッション)、**BASS**(ベース)、**ACC**(エーシーシー)1~3は、アレンジメント演奏時の伴奏パートで、これらを総称して**ACC**(アカンパニメント)パートといいます。なお、このスライダーの操作はMIDIボリューム・データとして送信されません。

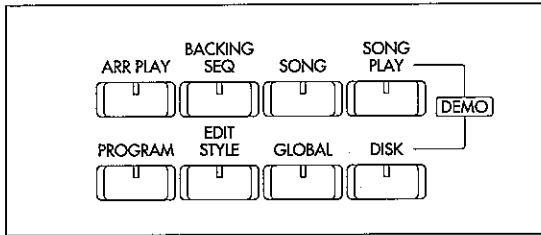
PLAY/MUTEキー

Arrangement Playモード、Backing Sequenceモードで使用する各パートの演奏を、PLAYするかMUTE(ミュート:消音)するかを切り替えます。

ミュートにしたパートは、OUTPUT端子、ヘッドホン端子から出力されません。また、MIDIデータも送信されません。

4. モード・キー

それぞれのモードへ入るときに使用します。



ARR PLAY(アレンジメント・プレイ)キー

Arrangement Playモードは、自動伴奏機能を使った演奏を楽しむためのモードです。

ここでアレンジメントの設定を変更すると、そのアレンジメントを利用するバックিং・シーケンスにも影響します。

BACKING SEQ(バックিং・シーケンス)キー

Backing Sequenceモードは、自動伴奏機能を使った演奏をシーケンサへ入力したり、入力したデータを再生したりするためのモードです。

SONG(ソング)キー

Songモードは、16トラックのシーケンス・データを作成するためのモードです。

オリジナル曲を最初から作る時や、スタンダードMIDIファイルに変換したバックিং・シーケンスを加工するときはこのモードで行います。

SONG PLAY(ソング・プレイ)キー

Song Playモードは、フロッピー・ディスクやハード・ディスク(ハード・ディスク内蔵時)のスタンダードMIDIファイルを再生するためのモードです。

SONG PLAYキーとDISKキーを同時に押すと、DEMOモードへ入ります。デモ演奏については、「デモ演奏を聴く」(P.10)を参照してください。

PROGRAM(プログラム)キー

Programモードは、プログラム(音色)をエディットしたり、通常のシンセサイザーとして使うためのモードです。

EDIT STYLE(エディット・スタイル)キー

Edit Styleモードは、アレンジメントで使用するスタイルの作成とエディットするためのモードです。

GLOBAL(グローバル)キー

Globalモードは、i30のシステム全体に関連する設定(鍵盤のタッチ感等)を行うためのモードです。

DISK(ディスク)キー

Diskモードは、フロッピー・ディスクやハード・ディスク(ハード・ディスク内蔵時)へi30のデータを保存したり、それらからi30のデータをロード(読み込み)したりするモードです。

SONG PLAYキーとDISKキーを同時に押すと、DEMOモードへ入ります。デモ演奏については、「デモ演奏を聴く」(P.10)を参照してください。

5. EXIT(エグジット)キー

各モードの基本的なページへ戻るときに使います。

ダイアログ表示時は、ExitボタンまたはCancelボタンを押したことと同じになります。

MENU(メニュー)キー

ページを移動するときには、まずこのキーを押します。

各モードのJumpページ(モード内のページを移動するためのジャンプ・ボタンが表示)へ入るためのキーです。

TEMPO LED(テンポLED)

4つのLEDがテンポに合わせて点灯します。

TEMPO/VALUE(テンポ/バリュー)

ダイヤル

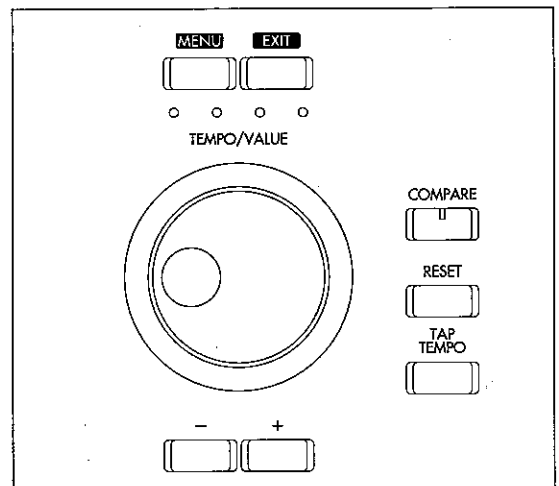
LCD画面の選択されたエディット・セル(反転表示)の値を変更するためのダイヤルです。

[+](バリュー・プラス)キー

LCD画面の選択されたエディット・セル(反転表示)の値を1ステップ増やすためのキーです。

[-](バリュー・マイナス)キー

LCD画面の選択されたエディット・セル(反転表示)の値を1ステップ減らすためのキーです。



COMPARE(コンペア/アンドゥ)キー

Arrangement Playモード、Programモードで、エディット操作中にこのキーを押すと、本体へライトしたときの設定に戻す(コンペア)ことができます。このときはキーのLEDが点灯します。

もう一度押すと、エディット中の状態に戻り(アンドゥ)LEDが消えます。

ただし、ライトしたときの設定へ戻してからパラメータを変更すると、その時点でエディットの状態になるので、もう一度COMPAREキーを押すと、本体へライトしたときの設定になります。

Backing Sequenceモード、Songモード、Edit Styleモードで、データのレコーディングやエディット操作中にこのキーを押すと、その操作をする前の状態に戻すことができます。

ただし、エディット前の状態へ戻してからパラメータを変更すると、その時点でエディットの状態になるので、もう一度COMPAREキーを押してもアンドゥが効かなくなります。

RESET(リセット)キー

Backing Sequenceモード、Songモード、Edit Styleモードでこのキーを押すと、最初の小節に戻すことができます。バックイング・シーケンスやソングのパートごとの初期設定等を変更する場合は、このキーを押してから変更してください。

MIDI機器との接続時に何らかの原因で音が止まらなくなった場合も、このキーを押してください。

TAP TEMPO(タップテンポ)キー

このキーを数回押すと、押した間隔を1拍として入力できます。

6. ARRANGEMENT/STYLE(アレンジメント/スタイル)キー

STYLE(スタイル)キー

A~Dキー(バンク指定用)

1~8キー(上一桁用)

1~8キー(下一桁用)

Arrangement Playモードや**Backing Sequenceモード**では、アレンジメントを切り替えるときにこれらのキーを使用します。

STYLEキーを押すと、このキーのLEDが点灯します。LEDが点灯しているときは、A~Dキー、1~8キーはスタイルの選択に使用します。

LEDが消えているときは、A~Dキー、1~8キーはアレンジメントの選択に使用します。

A~Dキー、1~8キー(上一桁用)、1~8キー(下一桁用)を順番に押し、**バンクの指定→上一桁のナンバー指定→下一桁のナンバー指定**をし、アレンジメントまたはスタイルを決定します。このときバンク切り替えの必要がない場合は、バンク指定を省略できます。また上一桁の切り替えが必要ない場合は、上一桁の入力の必要がありません。

アレンジメントは、A、Bバンクがプリセット・バンクでC、Dバンクがユーザー・バンクになります。

アレンジメントをライト(書き込み)するときは、C、Dバンクへ行きます。

スタイルは、A、Bバンクがプリセット・バンクでCバンクがユーザー・バンクです。

スタイルでは、Cバンクのスタイルをエディットします。

PROGRAM(プログラム)キー

A~Rキー(バンク指定用)

1~8キー(上一桁用)

1~8キー(下一桁用)

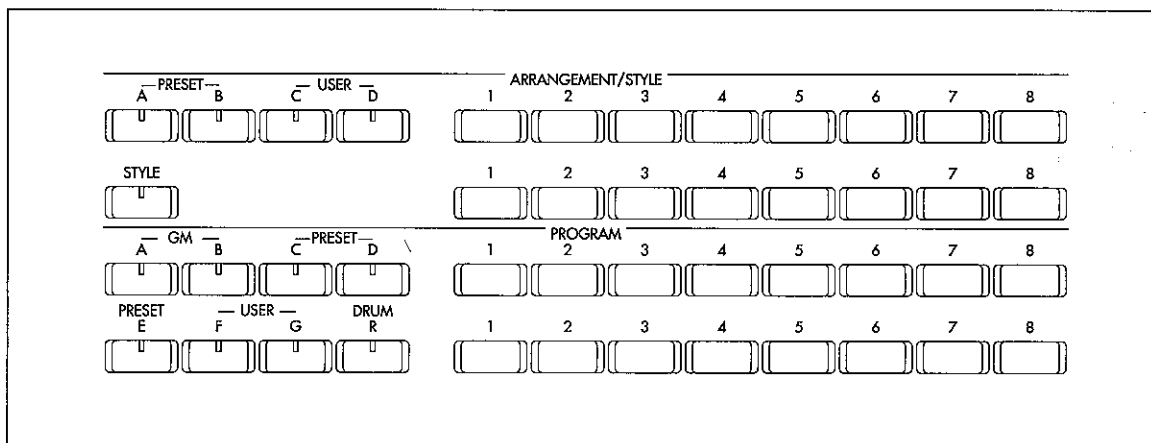
プログラムを切り替えるときにこれらのキーを使用します。

A~Rキー、1~8キー(上一桁用)、1~8キー(下一桁用)を順番に押し、**バンクの指定→上一桁のナンバー指定→下一桁のナンバー指定**をし、プログラムを決定します。このときバンク切り替えの必要がない場合は、バンク指定を省略できます。また上一桁の切り替えが必要ない場合は、上一桁の入力の必要がありません。

プログラムは、A、BバンクがGMバンク、C~Eバンクがプリセット・バンク、F、Gバンクがユーザー・バンク、そしてRバンクがドラム・バンクです。

A~GバンクをライトするときはF、Gバンクへ行きます。Rバンクをライトするときは、Rバンクの51~58へ行きます。

Arrangement Playモードや**Backing Sequenceモード**でキーボード・セットを呼び出すときは、KBD SETキーを押してダイアログを表示させ、この1~8キーでキーボード・セットの番号を指定します。



7. CHORD MEMORY(コード・メモリー)キー

Arrangement Playモード、Backing Sequenceモードで使用します。

このキーを押すとコード・メモリー機能がオンになり、キーのLEDが点灯します。

この機能がオンのときにコードを押さえると、鍵盤から手を離してもコードが保持されます。このキーを押して機能をオフにしたり新たにコードを押さえない限り、コード保持を続けます。

CHORD SOUND(コード・サウンド)キー

Arrangement Playモード、Backing Sequenceモードで使用します。

このキーを押すとコード・サウンド機能がオンになり、キーのLEDが点灯します。

この機能がオンのときにコードを押さえると、Harmony(コード構成音)パートとK.Bass(ベース音)パートが鳴ります。

Harmonyパート、K.Bassパートの設定は、アレンジメントやキーボード・セットとして保存できます。

BASS INVERSION(ベース・インバージョン)キー

Arrangement Playモード、Backing Sequenceモードで使用します。

このキーを押すとベース・インバージョン機能がオンになり、キーのLEDが点灯します。

この機能がオンのときにコードを押さえると、コードの展開形を認識させることができます。

例えば鍵盤で、低いほうのソ・ド・ミというコードを押さえると、LCD画面には以下のように表示されます。

機能がオフになっているとき: C

機能がオンになっているとき: C/G

このように、機能がオンになっているときは、ベース音(G)を認識するようになります。

アレンジメントの演奏時や、コード・サウンド機能をオンにしたとき演奏されるK.Bassパートに、顕著に違いが現れます。

ENSEMBLE(アンサンブル)キー

Arrangement Playモード、Backing Sequenceモードで使用します。

このキーを押すとアンサンブル機能がオンになり、キーのLEDが点灯します。

この機能がオンときは、メロディーに、コードに沿ったハーモニーがつかます。ハーモニーのつきかたには10種類あり、Arrangement PlayモードのGlobal Setting内にあるEnsembleページのEnsemble Typeパラメータで、アレンジメントごとに設定できます。

TEMPO LOCK(テンポ・ロック)キー

Arrangement Playモードで使用します。

このキーを押すとテンポ・ロック機能がオンになり、キーのLEDが点灯します。

この機能がオフのときにアレンジメントを変更すると、テンポの設定が、新たに選んだアレンジメントで設定されている値に自動的に変わります。

この機能がオンのときにアレンジメントを変更しても、テンポの値は変更されません。

KBD LOCK(キーボード・ロック)キー

Arrangement Playモード、Backing Sequenceモードで使用します。

このキーを押すとキーボード・ロック機能がオンになり、キーのLEDが点灯します。

この機能がオフのときにアレンジメントを変更すると、KBDパートの設定は新たに選んだアレンジメントで設定されている値に変わります。

この機能がオンのときにアレンジメントを変更しても、KBDパートに関する設定は変更されません。詳しくは、「5. その他の便利な機能」(P.22)を参照してください。

FULL KBD PLAY(フル・キーボード・プレイ)キー

Arrangement PlayモードやBacking Sequenceモードで使用します。

このキーを押すとフル・キーボード・プレイ機能がオンになり、キーのLEDが点灯します。

この機能がオンのときは、設定されているスプリット・ポイントが無効になり、Main KBDパートとSub KBDパートの音色が全鍵盤で鳴ります。

KBD SET(キーボード・セット)キー

Arrangement Playモード、Backing Sequenceモードで使用します。

このキーを押すと、キーボード・セットを呼び出すダイアログが表示されます。

キーボード・セットの番号をPROGRAMキーの1~8キーで指定し、EXITボタンを押します。これで、KBDパートに関する設定を一度に変更することができます。詳しくは、「4. KBD Setを使ってみよう」(P.21)を参照してください。

VARIATION(バリエーション)1~4キー

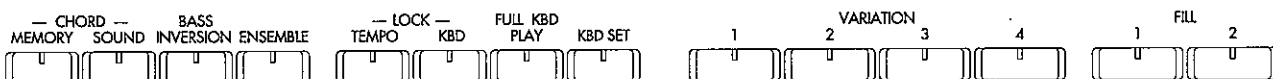
Arrangement Playモード、Backing Sequenceモードで使用します。

このキーを押すと、アレンジメント演奏が変化します。詳しくは、「1. アレンジメントを演奏してみよう」(P.16)を参照してください。

FILL(フィル)1,2キー

Arrangement Playモード、Backing Sequenceモードで使用します。

このキーを押すと、アレンジメントの演奏にフィルインが加わります。詳しくは、「1. アレンジメントを演奏してみよう」(P.16)を参照してください。



8. INTRO/ENDING(イントロ/エンディング)1,2キー

Arrangement Playモード、Backing Sequenceモードで使用します。

このキーを押してからアレンジメント演奏を始めると、演奏の前にイントロが入ります。また、アレンジメント演奏中にこのキーを押すと、エンディングが入ってから演奏を終了します。ただし、バックイング・シーケンスの入力時と再生時はエンディング終了後でも演奏が停止しません。詳しくは、「1. アレンジメントを演奏してみよう」(P.16)を参照してください。

イントロの演奏中にLEDが点灯しているINTRO/ENDINGキーを押すと、そのイントロが繰り返し演奏されます。点灯しているVARIATION 1~4キーを押すと、アレンジメントの演奏へ移ります。

START/STOP(スタート/ストップ)キー

Arrangement Playモードでは、アレンジメントの演奏の開始時と停止時に使用します。

Backing Sequenceモードでは、バックイング・シーケンスの演奏開始時と停止時、そしてリアルタイム・レコーディングの開始時と停止時に使用します。

Songモードでは、ソング・データの演奏開始時と停止時、そしてリアルタイム・レコーディングの開始時と停止時に使用します。

Song Playモードでは、SMFデータの演奏開始時と停止時に使用します。

Edit Styleモードでは、スタイルの演奏開始時と停止時、そしてリアルタイム・レコーディングの開始時と停止時に使用します。

REC/WRITE(レック/ライト)キー

Backing Sequenceモード、Songモード、Edit Styleモードでこのキーを押すとリアルタイム・レコーディングの待機状態になり、LEDが点灯します。もう一度押すと待機状態から抜けます。レコーディングするときは、LED点灯中にSTART/STOPキーを押します。

Arrangement Playモードではアレンジメントをライトするダイアログを呼び出し、**Programモード**ではプログラムをライトするダイアログを呼び出すことができます。

FADE IN/OUT(フェード・イン/アウト)キー

Arrangement Playモード、Backing Sequenceモード、Songモード、Song Playモードで使用します。

このキーを押すと、徐々に音量を大きくしながら演奏をスタートさせることができます。演奏中にこのキーを押すと、徐々に音量を小さくしながら無音状態になったところで演奏が停止します。

SYNCHRO START(シンクロ・スタート)キー

Arrangement Playモードで使用します。

このキーのLEDが点灯中に、スプリット・ポイントより左側の鍵盤を押さえると、演奏がスタートします。

SYNCHRO STOP(シンクロ・ストップ)キー

Arrangement Playモードで使用します。

このキーのLEDが点灯中に、スプリット・ポイントより左側の鍵盤から手を離すと、演奏が停止します。

RIT.(リタルダンド)キー

Arrangement Playモード、Backing Sequenceモード、Songモード、Song Playモードで使用します。

演奏中にこのキーを押すと、テンポがだんだん遅くなっていきます。遅くなる割合はGlobalモードのRit. & Accel.ページで設定します。

ACCEL.(アツチエレランド)キー

Arrangement Playモード、Backing Sequenceモード、Songモード、Song Playモードで使用します。

演奏中にこのキーを押すと、テンポがだんだん速くなっていきます。速くなる割合はGlobalモードのRit. & Accel.ページで設定します。

TRANPOSE(トランスポーズ)

b(フラット)キー

音を半音下げます。

#(シャープ)キー

音を半音上げます。

Globalモード、Diskモード以外のモードで、全体の演奏を移調したいときにこのキーを押します。高低11半音まで移調できます。

bキーと#キーを同時に押すと、元の調に戻ります。

OCTAVE(オクターブ)

DOWN(ダウン)キー

音を1オクターブ下げます。

UP(アップ)キー

音を1オクターブ上げます。

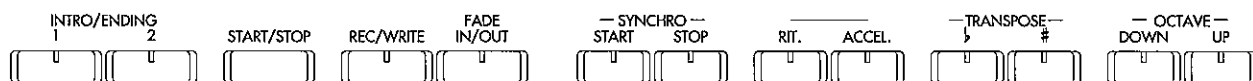
Globalモード、Diskモード以外のモードで、鍵盤の演奏音をオクターブ単位で上げ下げするときにこのキーを押します。2オクターブまで変化させることができます。鍵盤の範囲外の音を弾くときに有効です。

Arrangement PlayモードとBacking Sequenceモードでは、LCD画面に表示されたKBDパート(Lower KBD, Sub KBD, Main KBD)のオクターブが変化します。

9. LCD画面

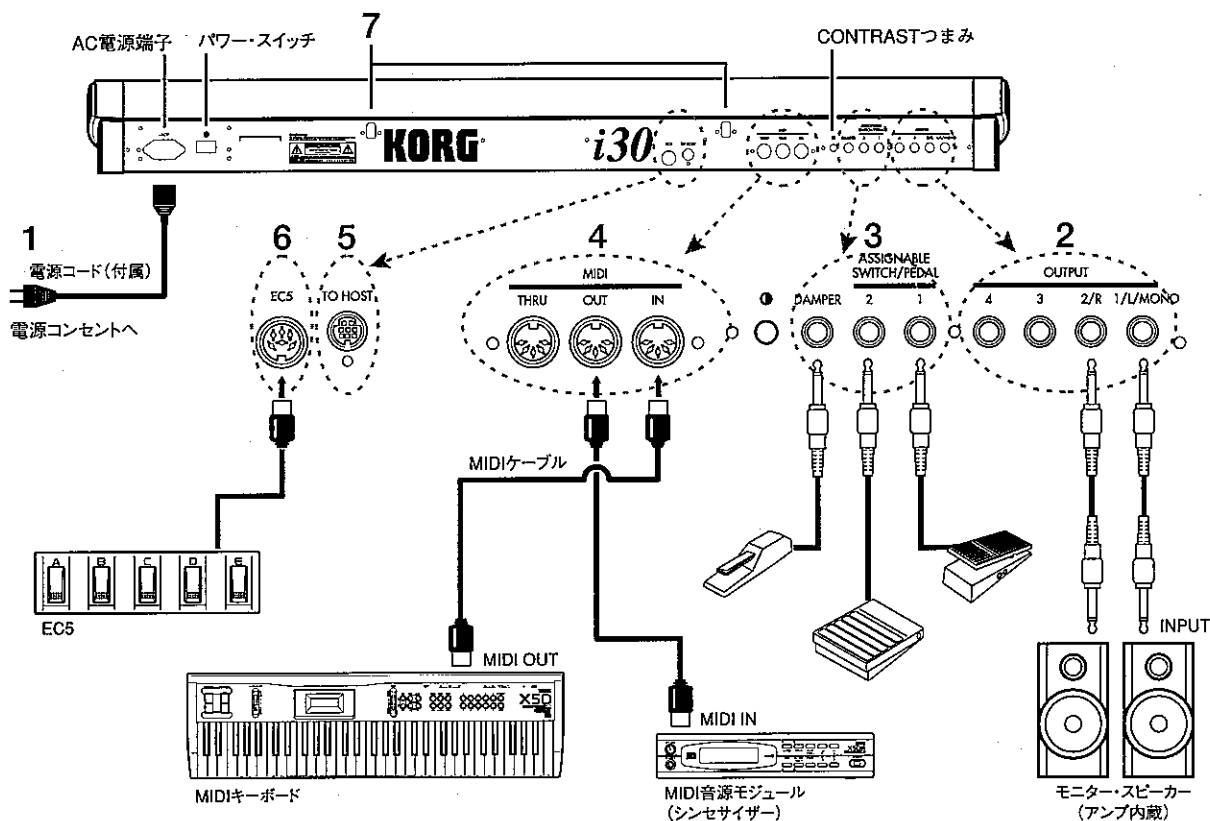
i30では、タッチ・パネル式のタッチ・ビュー・システムを搭載しています

LCD画面上のオブジェクトを押して、工場出荷時のアレンジメント、バックイング・シーケンス、プログラム等の設定を呼び出したり、それぞれのパラメータをエディット(設定変更)することができます。詳しくは、「LCD画面の基本操作」(P.8)を参照してください。



リアパネルと接続

各接続は、必ず**電源オフ**の状態で行ってください。不注意な操作を行うと、スピーカー・システム等を破損したり、誤動作を起こす原因となりますので十分に注意してください。



1. 電源コードの接続

付属の電源コードをi30のAC電源端子に接続してから、プラグをコンセントへ差し込んでください。

2. オーディオ機器等の接続

OUTPUT端子(1/L/MONO, 2/R, 3, 4)

アンプ内蔵のモニター・スピーカーや、お手持ちのオーディオ・システムなどを接続して、i30のサウンドを楽しむことができます。

ステレオで接続するときは、OUTPUT 1/L/MONO端子と2/R端子へ接続し、モノラルで接続するときは、OUTPUT 1/L/MONO端子へ接続してください。

オーディオ・ステレオ・アンプや、外部入力端子のあるステレオ・ラジオなど接続する場合は、LINE IN、AUX INまたは外部入力と書かれている端子に接続してください。

オーディオ・ステレオ・アンプに接続した場合、大音量で鳴らすとスピーカー・システムを破損することがありますので、音量を上げすぎないように注意してください。

3. ペダル等の接続

ASSIGNABLE PEDAL/SWITCH端子(1, 2)

別売のコルグ・ペダル・コントローラXVP-10、EXP-2やフット・スイッチPS-1などを接続します。

GlobalモードのAssign内にあるAssignable Pedalページで、これらのペダル類にスタート/ストップ、プログラム・アップ/ダウン等の機能を割り当てることができます。

DAMPER端子

別売のコルグ・ダンパー・ペダルDS-1Hなどを接続します。

GlobalモードのAssign内にあるAssignable Pedalページで、接続したペダルに合った極性を設定してください。

4. MIDI機器との接続

MIDI端子(IN, OUT, THRU)

外部MIDI機器を接続する場合は、MIDIケーブルを使って各機器のMIDI端子と接続します。詳しくは、「MIDIアプリケーション」(P.47)を参照してください。

キーボードやコンピュータなど、MIDIインターフェイスをもった機器とデータをやり取りするのに使います。他の機器との接続には、別売のMIDIケーブルが必要です。

MIDI IN端子では、他の機器からのMIDIデータを受信します。

MIDI OUT端子では、他の機器へMIDIデータを送信します。

MIDI THRU端子では、MIDI IN端子で受信したMIDIデータをそのまま送信します。

5. TO HOST端子

MIDIインターフェイスを持たないコンピュータ等とi30とを直接接続して、データのやり取りをすることができる端子です。

接続するときは、コンピュータの種類に適した別売の接続キットをお選びください。

6. EC5端子

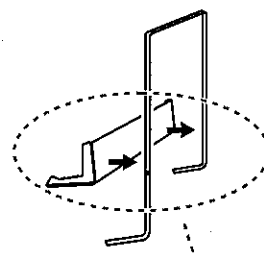
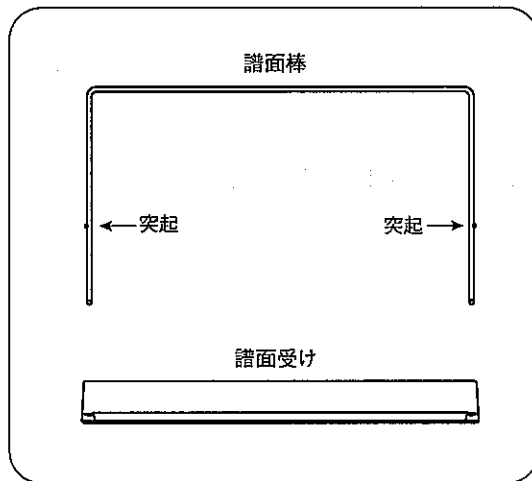
別売のコルグ・エクスターナル・コントローラEC5を接続します。

GlobalモードのAssign内にあるEC5ページで、EC5上の5つのスイッチに、スタート/ストップ、プログラム・アップ/ダウン等のそれぞれ異なる機能を割り当てることができます。

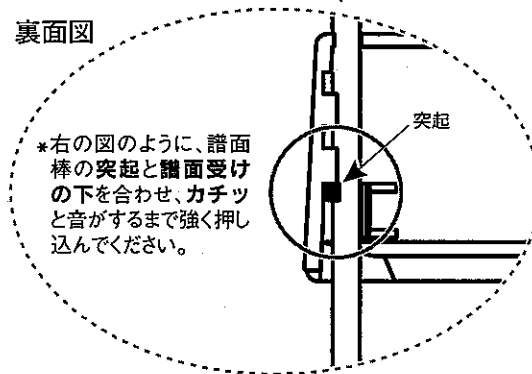
7. 譜面立てホール

付属の譜面立てを組み立て、このホールへ差し込みます。

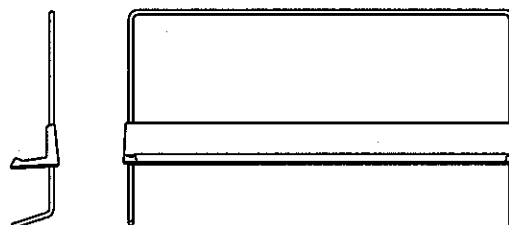
譜面立ての組み立て方法



裏面図



完成

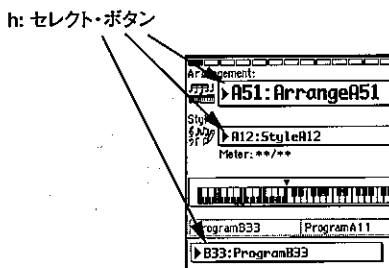
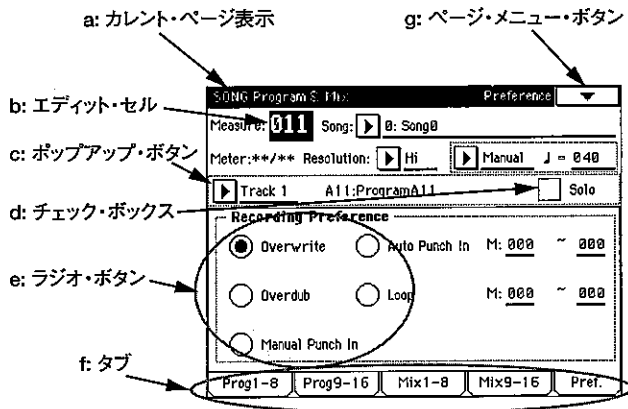


LCD画面の基本操作

i30のLCD画面は、タッチ・パネル式のタッチ・ビュー・システムを搭載しています。

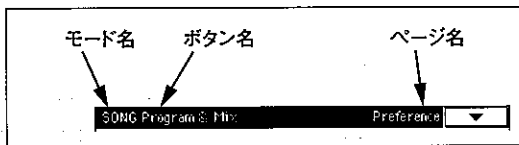
1. LCD画面のオブジェクト操作

i30では、表示されるオブジェクトを押すことで、ページを選択をはじめ、パラメータの選択、ページ・メニュー・コマンドの表示、アレンジメントやバックিং・シーケンス等のリネーム、ライトなど、さまざまな操作を行います。



a: カレント・ページ表示

現在選ばれている画面を表わしています。左から、モード名、Jumpページで選択したボタン名、ページ名が表示されます。

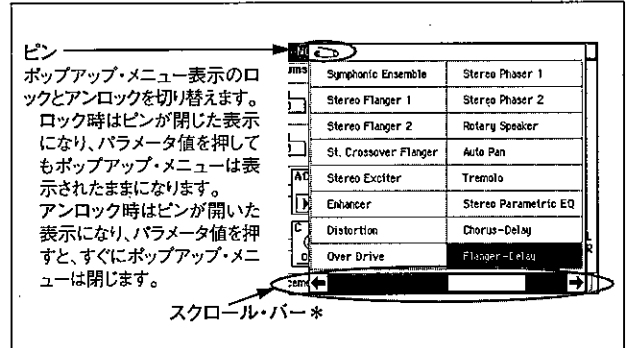


b: エディット・セル

LCD画面上でパラメータを押すと、エディットできるパラメータ値の表示が反転します。これをエディット・セルといい、反転部分がエディットの対象となります。エディット・セルのパラメータ値は、TEMPO/VALUEのダイヤル、[+]キー、[-]キーや、LCD画面のポップアップ・ボタンを使って変更します。

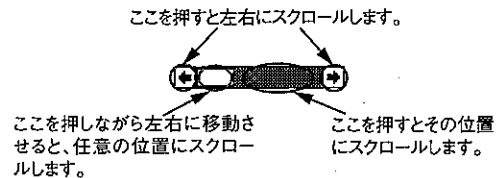
c: ポップアップ・ボタン

このボタンを押すとポップアップ・メニューが表示されます。このポップアップ・メニューでは、選択できるパラメータの値が一覧できます。ポップアップ・メニューから任意の値を押すと、ポップアップ・メニューが開いてその値がエディット・セルに入力されます。



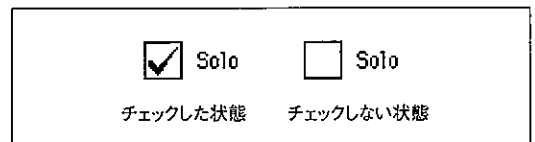
* スクロール・バー

スクロール・バーは、表示しきれないときに現れます。



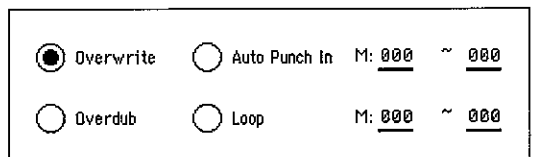
d: チェック・ボックス

チェック・ボックスを押して離すたびに、チェック・マークがついたりはずれたりします。チェックする(チェック・マークをつける)とパラメータは機能し、チェックしない(チェック・マークをはずす)とパラメータは機能しません。



e: ラジオ・ボタン

ラジオ・ボタンでは、いくつかの選択肢から1つを選択します。



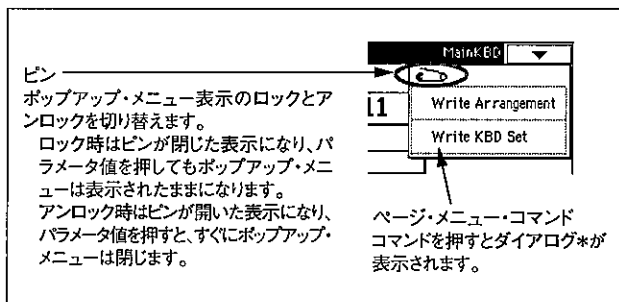
f: タブ

タブを押すと選んだページが表示されます。

g: ページ・メニュー・ボタン

このボタンを押すとページ・メニュー・コマンドが表示されます。

選択するページ画面によって、表示されるページ・メニュー・コマンドが異なります。

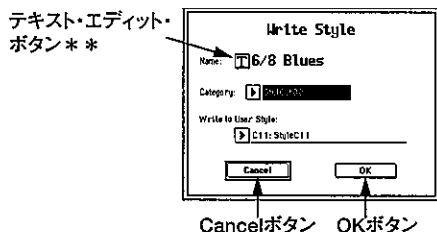


* ダイアログ

選択するページ・メニュー・コマンドによって、表示されるダイアログは異なります。

ポップアップ・ボタンやテキスト・エディット・ボタンが表示される場合もありますが、どの場合も、ダイアログ内のメッセージに添って操作します。

実行する場合は**OKボタン**を、実行しない場合は**Cancelボタン**を押します。

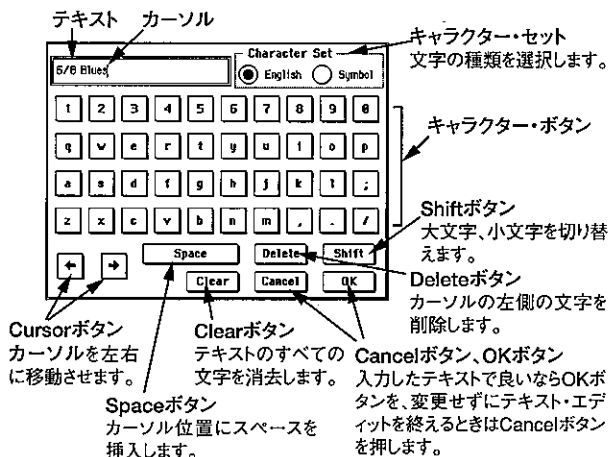


ダイアログを閉じるときは、CancelボタンまたはOKボタンを押します。

**テキスト・エディット・ボタン

このボタンを押すと、**テキスト・エディット**のダイアログが表示されます。

このダイアログで、アレンジメント、パッキング・シーケンス、ソング等のネームを入力します。



h: セレクト・ボタン

i30でプログラム、アレンジメント、スタイルを選択するときは、LCD画面上の**セレクト・ボタン**を押して呼び出す方法と、パネル上の**ARRANGEMENT/STYLE**キー、**PROGRAM**キーを押して呼び出す方法の2とおりがあります。

それぞれの**セレクト・ボタン**を押すと、16個のカテゴリが表示されます。すべての音色は、その音の傾向をまとめ16個のカテゴリに分類されています。選択したい音のカテゴリを押すと、音色の一覧が表示されます。その中から音色を選択します。

ARRANGEMENT/STYLEキー、**PROGRAM**キーを押して音色を選択する方法は、「音色の選択」(P.11)を参照してください。

i: その他のオブジェクト

スライダーや**ノブ**の形をした**オブジェクト**のパラメータ値を変更するときは、それらを押してエディット・セルを移動させてから、**TEMPO/VALUE**ダイヤル、**[+]**キー、**[-]**キーを押してください。

i30の取扱説明書内に表記する「...ボタン」、「...タブ」は主に**LCD画面上**にありますので、オブジェクトを操作してください。そして、「...キー」、「...ダイヤル」、「...スライダー」は主に**フロントパネル上**にありますので、それぞれを操作してください。

STEP 2. [演奏編]

接続の確認

1. 接続しよう

「リアパネルと接続」(P.6)を参照して目的に応じて接続します。

2. 電源のオン/オフ

電源の入れ方

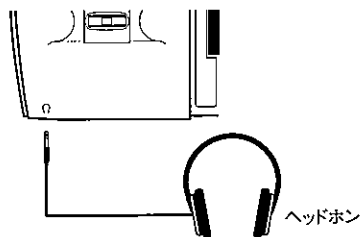
- ① i30のパワー・スイッチを押して電源を入れます。Arrangement PlayモードのMain KBDページの画面が表示されます。
- ② パワード・モニターやステレオ・アンプの電源をオンにします。

電源の切り方

- ① パワード・モニターやステレオ・アンプの電源をオフにします。
- ② i30のパワー・スイッチを押して、電源をオフにします。

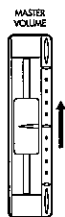
3. ヘッドホンを使うときは

ヘッドホン端子にステレオ・ヘッドホン(標準プラグ)を差し込みます。



4. 音量の調整

Master Volumeスライダーを上げて、適度な音量にしてください。ヘッドホンの音量もこのスライダーで調整します。



デモ演奏を聴く

1. デモ演奏を聴こう

i30のデモ演奏を聴いてみましょう。

- ① SONG PLAYキーとDISKキーを同時に押します。DEMOモードへ入ります。

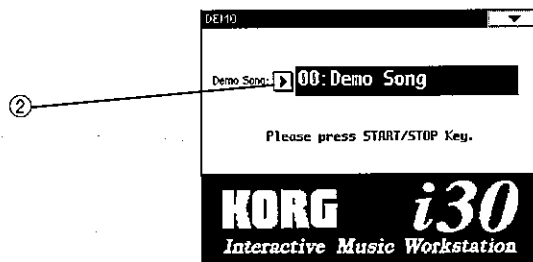


- ② START/STOPキーを押します。デモ演奏が0番の曲目から順に再生されます。最後の曲が演奏し終わると、0番の曲目に戻って続けて再生されます。
- ③ 演奏を停止させるときは、START/STOPキーを押します。
- ④ DEMOモードから抜けるには、モード・キーを何か1つ押してください。

2. 特定のデモ曲から演奏させよう

i30の指定したデモ曲から演奏させてみましょう。

- ① SONG PLAYキーとDISKキーを同時に押します。DEMOモードへ入ります。



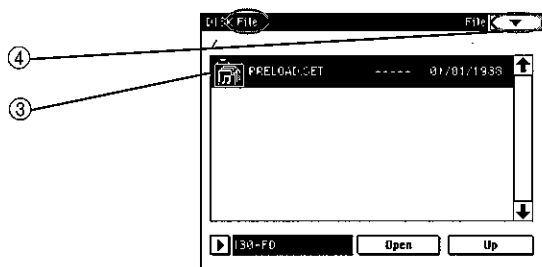
- ② Demo Songのポップアップ・ボタンを押して、最初に演奏させたい曲を指定します。
- ③ START/STOPキーを押します。指定したデモ演奏から順に再生されます。最後の曲が演奏し終わると、0番の曲目に戻って続けて再生されます。
- ④ 演奏を停止させるときは、START/STOPキーを押します。
- ⑤ DEMOモードから抜けるには、モード・キーを何か1つ押してください。

3. バッキング・シーケンスのデモ演奏を聴こう

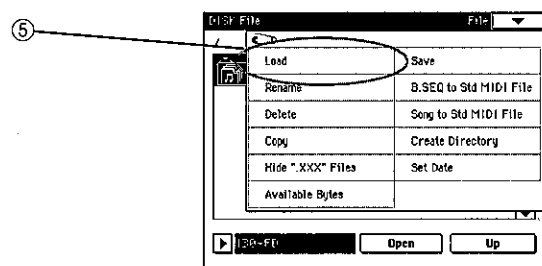
バックイング・シーケンスのデモ演奏を聴いてみましょう。

フロッピー・ディスクからi30にデータを読み込むので、i30の設定やバックイング・シーケンス・データ、ソング・データが書き替わります。i30内に大切なデータ等がある場合は、「データを保存しよう」(P.44)を参照して、ディスクへあらかじめ保存してください。

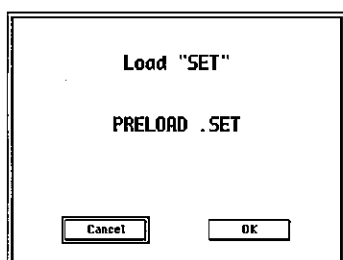
- ① 付属のフロッピー・ディスクi30FD-00Pをディスクドライブに挿入します。
- ② **DISK**キーを押して、Diskモードへ入ります。



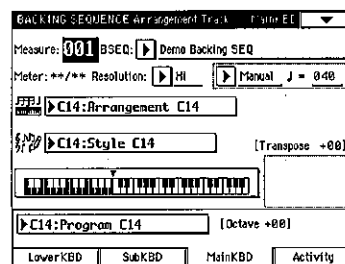
- ③ LCD画面の上側に**File**と表示されていることを確認し、**PRELOAD.SET**を選択します。
Fileと表示されていないときは**EXIT**キーを押してください。
- ④ **ページ・メニュー・ボタン**を押して**ページ・メニュー・コマンド**を表示させます。



- ⑤ **Load**を押します。
下のようなダイアログが表示されます。



- ⑥ **OK**ボタンを押します。
- ⑦ **BACKING SEQ**キーを押して、Backing Sequenceモードへ入ります。



- ⑧ **START/STOP**キーを押してデモ演奏を開始します。
- ⑨ デモ演奏を停止させるときは、**START/STOP**キーを押します。

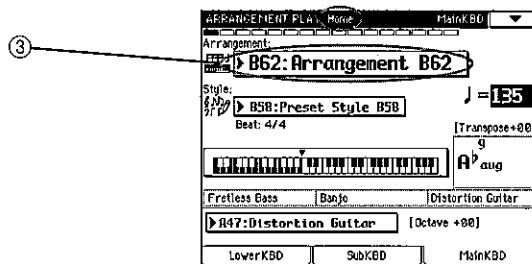
音色の選択

i30でアレンジメントやスタイル、プログラムを選択する場合、**カテゴリーから選択する方法**、**直接選択する方法**、**接続したコントローラで選択する方法**の3とおりがあります。

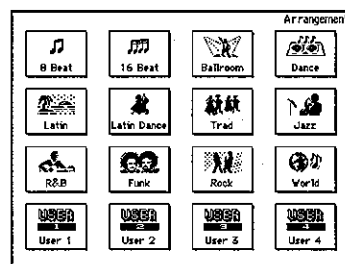
1. カテゴリーから選択しよう

ここではアレンジメントをカテゴリーから選択してみましょう。

- ① **ARR PLAY**キーを押して、Arrangement Playモードへ入ります。
- ② LCD画面の上側に**Home**と表示されていることを確認してください。
Homeと表示されていないときは、**MENU**キーを押してから**Home**ボタンを押してください。



- ③ **アレンジメント・セレクト**・ボタンを押します。
16個のカテゴリーが表示されます。



- ④ **カテゴリー**を選びます。
そのカテゴリーに属するアレンジメントがリストになって表示されます。

⑤ **アレンジメント**を選びます。

アレンジメントを選択すると自動的にリストは消えます。アレンジメントが選ばれると、その下にあるスタイル(シーケンス・データで、バンドの楽譜的な役割を果たす)、テンポ、プログラムも同時に変化します。

- カテゴリー内のアレンジメントをひとつお聞きしたいときには、アレンジメントのリストが表示されているとき、左上の**ピンをロック**してからアレンジメントを1つ1つ選択し、鍵盤を弾いて音を確認することができます。

2. アレンジメント、スタイル、プログラムを直接選択しよう

よく使う音色は、その番号を覚えておくと、フロントパネルのキーで直接呼び出すことができます。

アレンジメントの選択

- ① ARRANGEMENT/STYLEキーの**STYLE**キーの**LED**が消えていることを確認します。
LEDが点灯しているときは、STYLEキーを押してください。
- ② ARRANGEMENT/STYLEキーの**A~D**キーで、バンクを選択します。
- ③ **上段の1~8**キーで、上一桁のナンバーを入力します。
- ④ **下段の1~8**キーで、下一桁のナンバーを入力します。

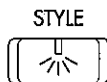


同じバンクで上一桁が同じものを選ぶときは、下一桁の番号を押すだけでアレンジを変更できます。

例えば、自分で作ったアレンジメントは上位桁を合わせてライトしておくと、素早く切り替えができます。

スタイルの選択

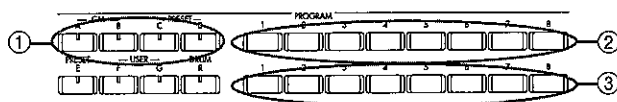
- ① ARRANGEMENT/STYLEキーの**STYLE**キーを押してキーの**LED**を点灯させます。



- ② ARRANGEMENT/STYLEキーの**A~C**キーで、バンクを選択します。
- ③ **上段の1~8**キーで、上一桁のナンバーを入力します。
- ④ **下段の1~8**キーで、下一桁のナンバーを入力します。

プログラムの選択

- ① PROGRAMキーの**A~D**キーで、バンクを選択します。



- ② **上段の1~8**キーで、上一桁のナンバーを入力します。
- ③ **下段の1~8**キーで、下一桁のナンバーを入力します。

3. コントローラで選択しよう

アレンジメントやスタイル、プログラムは、SW1、SW2等のコントローラでも選択することができます。

- ① **GLOBAL**キーを押して、Globalモードへ入ります。
- ② **MENU**キーを押してから**Assign**ボタンを押します。
- ③ **SW 1, SW 2**タブを押します。
SW 1, SW 2ページが表示されます。
- ④ フロントパネルのSW1でアレンジメントを選択するときは、SW 1パラメータをArrange/Style Up (またはArrange/Style Down)にします。
SW2でアレンジメントを選択するときは、SW 2パラメータに機能を指定します。
- ⑤ **ARR PLAY**キーを押してArrangement Playモードへ入り、SW 1を押してください。

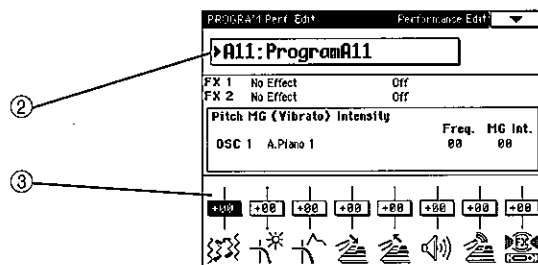
STYLEキーのLEDが消えているときにSW 1を押すと、アレンジメントが1づつカウントアップして切り替わります。STYLEキーのLEDが点灯しているときに押すと、スタイルが1づつカウントアップして切り替わります。

- リアパネルのEC5端子に別売のコルグ・エクスターナル・コントローラEC5を接続し、GlobalモードのEC 5ページで、それぞれのスイッチに機能を割り当てると、ここで説明したSW 1、SW 2と同じように、アレンジメントやスタイル、プログラムを、EC5で選択することができます。そのほか、ペダルスイッチでも選択することができます。

パフォーマンス・エディット

i30では、プログラムの演奏時に、LCD画面上で音程、音色、音量などを変化させることができます。このようにリアルタイムで変化させることができる機能を**パフォーマンス・エディット**と呼びます。

- ① **PROG**キーを押して、Programモードへ入ります。



Performance Editページが表示されないときは、**EXIT**キーを押してください。

- ② **プログラム・セレクト・ボタン**で、演奏するプログラムを選択します。
- ③ **スライダー**を選択し、演奏しながら**VALUE**ダイヤル、[+]キー、[-]キーで値を変更してください。
LCD画面の中央には、選択したスライダーでエディットできるパラメータ名が表示されます。
気に入った音色が得られたら、ページ・メニュー・コマンドのWrite Programで、プログラムを本体へライトしてください。他のプログラムを選択すると、せっかくエディットしたプログラムが消滅してしまいます。

i30のモードについて

i30には以下に説明する8つのモードがあります。

1. Arrangement Playモードとは

Arrangement Playモードは、i30のさまざまな機能の中心となる演奏モードで、電源をオンにしたときは常にこのモードに入ります。

このモードでは、アレンジメントの設定を行います。

i30には、A、Bバンク(プリセット・バンク)とC、Dバンク(ユーザー・バンク)の4つのバンクに256種(4 x 64種)のアレンジメントがあり、これらを使ってオリジナルの曲を演奏したり、あるいは既製の曲をオリジナルのアレンジで演奏することなどができます。またこれらのアレンジメントは、Backing Sequenceモードでレコーディングすることができます。

アレンジメントは、KBD(キーボード)パートとACC(アカンパニメント)パートで構成されています。それぞれのパートでは、プログラム(楽器の音色)、音量、パン、エフェクト、テンポ、ミュート等を設定するパラメータがあります。

設定したアレンジメントは、C、Dバンクへ保存することができます。

2. Backing Sequenceモードとは

Backing Sequenceモードでは、アレンジメントに合わせて弾いた演奏をレコーディングしたり、再生したりすることができます。

バックキング・シーケンスは、アレンジメント・トラック(キーボード・トラック、コントロール・トラック、コード・トラック)とエクストラKBD(キーボード)トラック、テンポ・トラックで構成されています。

コントロール・トラックはフロントパネルからのキー操作を記録し、コード・トラックはコード進行を記録します。アレンジメントを選んでバックキング・トラックの再生をコントロールするときに、この情報を使います。

キーボード・トラックは、キーボード・パートを使って伴奏にメロディーを追加するときに使います。もちろん、このトラックを空のままにしてキーボード・パートをライブ演奏用にとっておくこともできます。

エクストラKBDトラックは5つあり、これに曲の一部を追加録音することができます。

3. Songモードとは

Songモードでは、内蔵のシーケンサで最大16トラックのソング・データを作ることができます。

作ったソング・データは、Diskモードでフロッピー・ディスクなどへ保存することができます。

4. Song Playモードとは

Song Playモードでは、SMFのフォーマットで保存されているデータをフロッピー・ディスクから直接再生します。

Song Playモードでは、1チャンネルごとのプログラム選択や音量、パン、エフェクト・センド・レベルを変更したり、SMFを好きな曲順で再生したり、再生時に特定のトラックをミュートし、そのトラックを自分の演奏に代えたりすることができます。テンポ、トランスポーズ、エフェクトを設定することもできます。

5. Programモードとは

このモードでは、音色、音質をエディットしオリジナルのプログラムを作り上げることができます。

i30には、A、Bバンク(GMバンク)、C、D、Eバンク(プリセット・バンク)、F、Gバンク(ユーザー・バンク)の7つのバンクに448種(7 x 64種)、そしてRバンク(ユーザー・プログラムを含むドラム・バンク)に40種の計488種のプログラムが内蔵されています。

プログラムは、Arrangement Playモード、Backing Sequenceモードの各パートやトラックで使用されているのももちろんですが、Song PlayモードでSMFのデータを再生するときにもこれらのプログラムの音色が使われます。

6. Edit Styleモードとは

スタイルは、曲や伴奏を組み立てるための音楽の素材で、ロックやポップス、民族音楽などのさまざまな音楽の典型的なパターンを集めたものです。i30ではオリジナルのスタイルを作ることができます。そしてスタイルは、Arrangement Playモードでi30の鍵盤からのコード情報を受けて、そのときのコードに合った伴奏に作り替えられる柔軟性をもっています。

i30には、A、Bバンクに128種(2 x 64種)、Cバンク(ユーザー・バンク)に48種の計176種のスタイルが内蔵されています。そして、Cバンクにユーザー・スタイルを作ることができます。作成したスタイルは、Write Styleを実行して本体へライトしてください。

スタイルは、ドラム(一般的なドラム・セット)、パーカッション(ドラム以外の打楽器全般)、ベース(低音楽器)、アカンパニメント(一般的な伴奏楽器)1~3という6つのトラックからできています。

7. Globalモードとは

Globalモードでは、i30の機能全体に関する以下の設定を行います。

- キーボード・チューニング・パラメータ
- MIDI機能の設定
- SW 1、SW 2の設定
- 接続したフットペダルの設定
- 外部コントローラの設定
- ペロシティーカーブの設定
- スケールの設定
- MIDI情報の送受信コントロール

これらは、Write Global Settingsを実行して本体へ記憶させてください。

8. Diskモードとは

i30のデータを、フロッピー・ディスクまたはハード・ディスク(内蔵されている場合)へ保存します。そして、i30のデータやSMFデータを、フロッピー・ディスクまたはハード・ディスク(内蔵されている場合)から本体へ読み込みます。

i30では、他のiシリーズのスタイル・データを使用することができます。

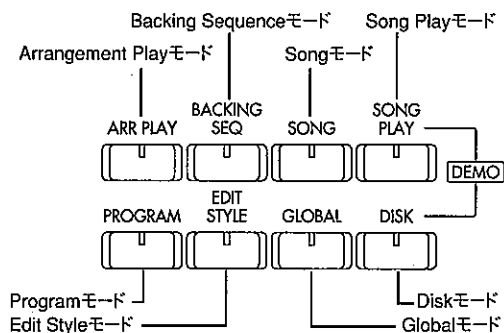
STEP 3. [エディット編]

基本操作

1. モードの選択

i30には8つのモードがあり、フロントパネルのモード・キー (ARR PLAYキー～DISKキー) を押して各モードへ入ります。

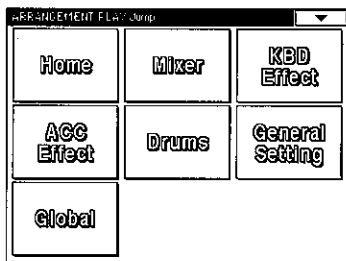
電源をオンにしたときは、自動的にArrangement Playモードへ入ります。



2. ページについて

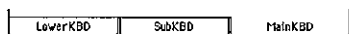
i30は、8つのモードごとにさまざまな機能が収められています。

各モードは複数のページによって構成されています。フロントパネルのMENUキーを押すと、各モード内を一覧することができます。この画面をJumpページと呼びます。



Jumpページに表示されているボタンを押して、それぞれの画面を表示させます。

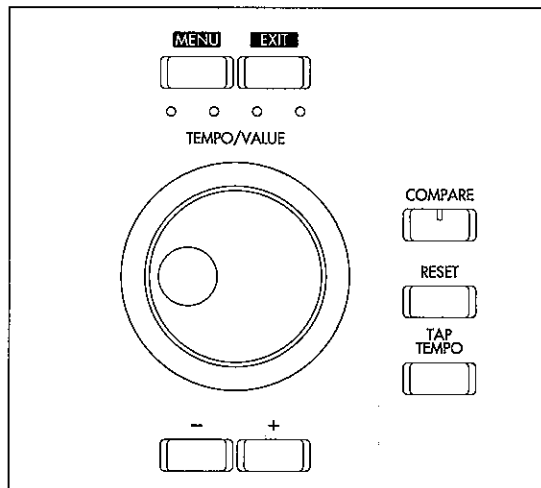
Jumpページ左上のボタン (上の図ではHomeボタン) を押すと、そのモードの基本画面が表示されます。この画面は、EXITキーを押しても表示することができます。複数のページを持つときは、LCD画面の下にタブが表示されます。任意のタブを押してそれぞれのページを表示させます。



3. パラメータ値の設定

LCD画面内のエディット・セルの値は、フロントパネルのダイヤル、[+]キー、[-]キーで設定します。また、必要に応じてCOMPAREキーを押し、変更前の状態に戻すことができます。

また、ポップアップ・ボタンを押してポップアップ・メニューを表示させ、その中から設定したい値を押すと、パラメータの値を入力することができます。



ダイヤル

値を大きく変化させるときに使用します。

[+]キー、[-]キー

値を小さく変化させるときに使用します。

COMPAREキー

エディットしているプログラムやアレンジメントの設定と、本体へライトされている設定とを比較するときに使用します。

エディット中にこのキーを押すと最後にライトした設定が呼びだされ (コンペア)、キーのLEDが点灯します。もう一度押すと元のエディット中の設定に戻り (アンドゥ)、LEDは消灯します。

バックング・シーケンスやスタイルでは、シーケンス・データの入力やエディット操作の前後を比較するときに使用します。

! i30へライトされている設定を呼びだして、それをエディットしてしまうと、その時点でエディットの状態になってしまうので、もう一度このキーを押してもアンドゥは効きません。

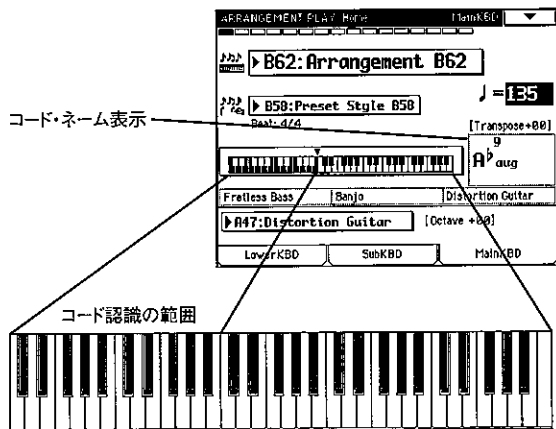
アレンジメントのエディット (Arrangement Playモード)

1. アレンジメントを演奏してみよう

アレンジメントB62を選び、演奏してみましょう。

- ① ARR PLAYキーを押して、Arrangement Playモードへ入ります。
- ② ARRANGEMENT/STYLEキーのSTYLEキーのLEDが消えているのを確認し、**B**キーを押します。STYLEキーのLEDが点灯しているときは、STYLEキーを押してLEDを消してください。
- ③ **上段の6**キーを押し、**下段の2**キーを押します。アレンジメントB62が選択されます。
- ④ **START/STOP**キーを押します。アレンジメントの演奏がはじまります。
- ⑤ **スプリット・ポイント**より左側の鍵盤で、コード(3音以上の和音)を弾いてください。

LCD画面の中央に表示されている鍵盤は、**i30**の鍵盤に対応しています。反転表示になっている範囲でコードを弾くと、**i30**ではコードを認識し、LCD画面の右側にコード・ネームを表示します。



あらかじめCHORD MEMORYキーを押して機能をオンにしておくと、コードを弾く手を離しても、**i30**は最後に押さえたコードを認識します。

- ⑥ 鍵盤で他のコードを入力します。**i30**はコードを認識して、そのコードに合わせて自動伴奏します。アレンジメント演奏時に伴奏しているパートは、Drums、Perc、Bass、ACC1、ACC2、ACC3の6つのパートがあります。これらを総称して**ACC(アカンパニメント)パート**と呼びます。そのうち、Bass、ACC1、ACC2、ACC3の各パートが、コードに合わせて自動伴奏します。コードが認識されていない状態(コード・ネームが表示されない)では、コードと関係の無いDrumsパートとPercパートのみで伴奏することになります。

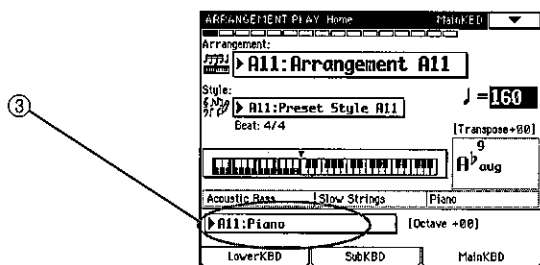
- ⑦ **START/STOP**キーを押して、アレンジメント演奏を止めます。
- ⑧ **INTRO/ENDING 1**キーを押します。INTRO/ENDING 1キーのLEDが点灯します。このとき、VARIATION 1~4キーでLEDが点滅しているキーがあります。これは、イントロの後に使用されるバリエーションを示しています。使用されるバリエーションによって、アレンジメントの演奏が異なります。
- ⑨ **START/STOP**キーを押します。イントロがはじまります。このときLCD画面の最上部には、現在演奏しているイントロの小節位置が表示されます。イントロが終わると、⑧で点滅していたバリエーションの演奏に切り替わります。
- ⑩ **FILL 1**キーを押してみましょう。短いフィル(オカズ)がはじまります。INTRO/ENDING 1キーやFILL 1キー等を押しても、**i30**の演奏が自然につながるようにタイミングを補正しています。しかし、押されたタイミングによっては後ろの部分しか演奏されないこともあるので、押すタイミングに気をつけてください。イントロと同様に、フィルが終わると、点滅していたバリエーションの演奏に切り替わります。**i30**では、フィルの後に使用するバリエーションを指定することもできます。詳しくは、Arrangement Playモードの「6-4. Fill/Scale」(パラメータ・ガイドP.8)のVariation Change after "Fill in"パラメータを参照してください。
- ⑪ **INTRO/ENDING 1**キーを押します。エンディングがはじまります。エンディングの後にアレンジメントの演奏が止まります。
 - 工場出荷時のアレンジメントでは、INTRO/ENDING 1キーを押したときとINTRO/ENDING 2キーを押したときとで、イントロ、エンディングの演奏が以下のように異なります。**INTRO/ENDING 1**キーを押したときは、コード展開が入る凝ったイントロやエンディングが演奏されます。**INTRO/ENDING 2**キーを押すと、コード展開のないシンプルなイントロやエンディングが演奏されます。
 - バリエーション、イントロ、エンディングは、スタイルのシーケンス・データを元にして演奏されるので、選択するスタイルによってそれらの演奏内容も変わってきます。**i30**では、自分のオリジナルのスタイルを作成することができます。詳しくは「スタイルのエディット」(P.35)を参照してください。

2. 鍵盤(KBD)の音色を変更してみよう

アレンジメントでは、鍵盤を弾くとMain KBD、Sub KBD、Lower KBDの3つのKBD部分を同時に発音させることができます。

それぞれの部分の音色は、プログラムが使用されます。

- ① Arrangement PlayモードでEXITキーを押します。
- ② Main KBDタブを押します。
Main KBDページが表示されます。



- ③ プログラム・セレクト・ボタンを押します。
カテゴリーが表示されます。
- ④ カテゴリーを選びます。
プログラムのリストが表示されます。
- ⑤ プログラムを選びます。
 - プログラムの選択は、フロントパネルのPROGRAMキーで直接選ぶこともできます。詳しくは、「2. アレンジメント、スタイル、プログラムを直接選択しよう」(P.12)を参照してください。
- ⑥ Main KBD部分以外の音色は、LCD画面の下のSub KBDタブやLower KBDタブを押し、それぞれのページを開いてからプログラム・セレクト・ボタンで選択します。
Main KBD部分の音色には、Programモードで設定したエフェクトがかかるので、メロディーラインのように最も強調したい音色をこの部分に割り振ってください。

その他、鍵盤を弾いたときに発音する部分には、Harmony部分とK.Bass部分があります。CHORD SOUNDキーの機能をオンにして鍵盤でコードを入力すると、i30が認識したコードに応じてコード構成音(Harmony)とベース音(K.Bass)が鳴ります。

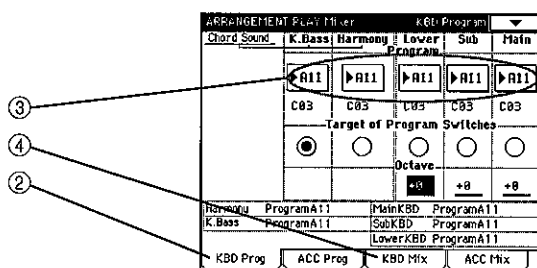
アレンジメントが演奏されていないときに、このCHORD SOUNDキーの機能をオンにすると、鍵盤で弾く音に厚みがつきます。

これらのMain KBD、Sub KBD、Lower KBD、Harmony、K.Bassの5つの部分を総称して**KBD(キーボード)部分**と呼びます。

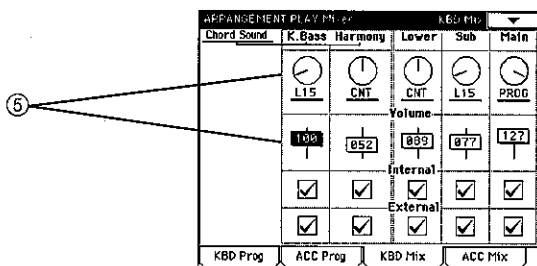
3. アレンジメントをエディットしてみよう

各部分の音色を変更してみよう

- ① Arrangement PlayモードでMENUキーを押します。
- ② Mixerボタンを押してからKBD Progタブを押します。
KBD Progページが表示されます。
このページでは、鍵盤(KBD)の音色を変更することができます。



- ③ 各部分の音色を変えるときは、その部分の**プログラム・セレクト・ボタン**を押し、表示されるカテゴリー・リストから1つのカテゴリーを選び、プログラムを選びます。
Target of Program Switchesのラジオ・ボタンで指定した部分は、PROGRAMキーのA~Rキー、上段と下段の1~8キーでプログラムの番号を入力すると、ダイレクトにプログラムを選択することができます。
- ④ それぞれの部分のバランスを調整するときは、まず**KBD Mixタブ**を押します。
KBD Mixページが表示されます。



- ⑤ **Volume**パラメータで音量を、**Pan**パラメータで出力チャンネルL、R(左右)への定位を調整します。

音量の調整は、フロントパネルの左にあるOUTPUT MIXERスライダーでも変更できますが、まずLCD画面上のパラメータで音量のバランスをとり、OUTPUT MIXERスライダーで演奏時の音量バランスを調整します。

アカンパニメント(ACC)の音色はACC Progページで選択し、アカンパニメント・部分の音量バランスはACC Mixページで調整してください。

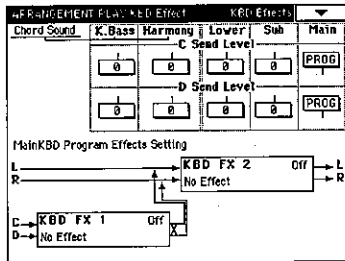
このときDrums、Perc、Main KBDの各部分のパンは、PROGに設定しておくとうよいでしょう。Drums部分やPerc部分では、通常Rバンクのドラム・プログラムを使用することになりますが、このプログラムには鍵盤ごとにパンが設定されています。PROGに設定すると、あらかじめプログラムごとに設定したパンが使用されるので、各鍵盤に設定したパンが生きてきます。

アレンジメントで、パンを意識して作ったプログラムを使用するときは、その部分のパンをPROGに設定するとうよいでしょう。

エフェクトの設定を変更してみよう

Main KBDパートにはKBD FX 1、KBD FX 2のエフェクトがかかります。そして、Drums、Perc、Bass、ACC 1～3のACCパートには、ACC FX 1、ACC FX 2のエフェクトがかかります。ここでは、Main KBDパートとACCパートのエフェクトの設定を変更してみましょう。

- ① Arrangement Playモードで**MENU**キーを押します。
- ② **KBD Effect**ボタンを押します。
KBD Effectページが表示されます。



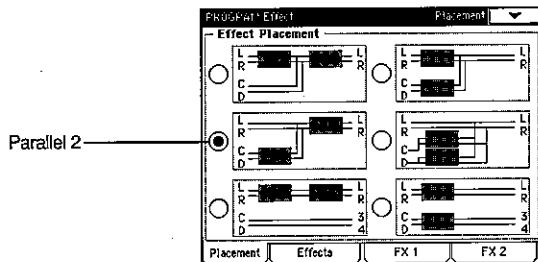
Main KBDパートのエフェクトは、選んだプログラムで設定されたエフェクトが使用されます。LCD画面の下半分にはプログラムで設定されているエフェクトの状態が表示されます。

このエフェクト設定を変更するときは、ProgramモードのEffect内の各ページで行います。

- Programモードで設定したエフェクトのかかり具合をMain KBDパートで忠実に再現するには、次のような設定が必要です。

[Programモードの設定]

- Effect PlacementをParallel 2に設定します。



- FX 2では、リバーブ・タイプのエフェクトを選択することをおすすめします。
Arrangement Playモードで設定するKBD FX 2へは、すべての出力チャンネル(L/R/C/D)のサウンドが通過するので、Lower KBDパートやSub KBDパートへも影響します。Main KBDパートのプログラムが切り替わるとエフェクトも切り替わるため、個性的なエフェクトを選択しないのが良いでしょう。
- 個性的なエフェクトは、FX 1で選択します。
ディストーション・ギターのプログラム音色にはディストーション、オルガンのプログラム音色にはロータリー・スピーカーといった、その音色のキャラクターを作るようなエフェクトはFX 1で選択します。

[Arrangement Playモードの設定]

- KBD Effectページで、Main KBDパートのC Send Levelパラメータ、D Send LevelパラメータをPROGに設定します。Lower KBDパートやSub KBDパートのC Send Level、D Send Levelパラメータは、0にしておくとい良いでしょう。
- Mixer内のKBD Mixページで、Main KBDパートのPanパラメータをPROGに設定します。
- ③ **MENU**キーを押してから**ACC Effect**ボタンを押します。

LCD画面の下にはPlacement～ACC FX 2タブが表示されます。これらのページでは、各ACCパート(Drums、Perc、Bass、ACC 1～3)のエフェクトの設定を行います。

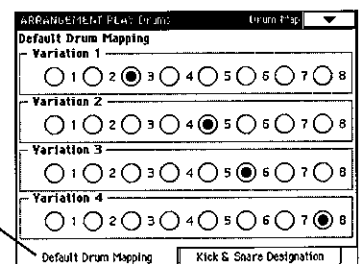
エフェクトの**プレースメント**を選択するときはPlacementページで、エフェクトの**タイプ**を選択するときはACC Effectページで設定します。また、エフェクトをかけたいパートやかけたくないパートに応じて**センド・レベルを設定**するときは、ACC Effectページで表示されるACC FX 1パラメータ、ACC FX 2パラメータで行います。そして、エフェクトの**細かい調整**はACC FX 1ページとACC FX 2ページで設定します。ここでは、リバーブの残響音を調整したり、フランジャーのうねりを調整したり、ジョイスティックなどでエフェクトのパラメータをリアルタイムにコントロールするDynamic Modulationを好みの設定に変更することができます。

Drumsパートのサウンドを変えてみよう

Drumsパートは、プログラムのRバンクを使用し、そのシーケンス・データはスタイルを元にして演奏されます。

Drum MapやKick & Snare Designationパラメータでは、シーケンス・データをシフトして違ったサウンドに変更することができます。

- ① Arrangement Playモードで**MENU**キーを押します。
- ② **Drums**ボタンを押してから**Default Drum Mapping**タブを押します。
Default Drum Mappingページが表示されます。



Default Drum Mappingパラメータは、Variation 1～4を演奏するとき、どのDrum Mapが使用されるかを選択します。

- ③ **START/STOP**キーを押し、アレンジメントを演奏させます。

しばらくするとバリエーションの演奏が始まり、Variation 1~4キーのLEDが点灯します。

- ④ LEDが点灯しているキーを確認し、LCD画面の**Variation 1~4**からそのパラメータを選び、ラジオ・ボタンで1を選択してみましょう。

Drumsパートの演奏がパーカッション系のサウンドになります。

1~8を選択すると、Drumsパートの音色が変化していきます。

- 1: パーカッション(キック、スネアともになし)
- 2: スネアなし
- 3: サイドスティックとハイハット
- 4: サイドスティックとライド
- 5: スタイルのオリジナルデータ
- 6: スネアとライド
- 7: オープン・ハイハット
- 8: クラッシュ

実際に聞いて、それぞれのバリエーションで最適なドラムマップを選択してください。

- ⑤ **Kick & Snare Designation**タブを押します。Kick & Snare Designationページが表示されます。**Kick Designation**パラメータではキックのサウンドを、**Snare Designation**パラメータではスネアのサウンドを変更することができます。

Rバンクのプログラムには4種類のキックと4種類のスネアが割り当てられているので、それぞれ好みの音色を選んでください。

- ⑥ **START/STOP**キーを押して、アレンジメント演奏を止めます。

アンサンプルを使って演奏しよう

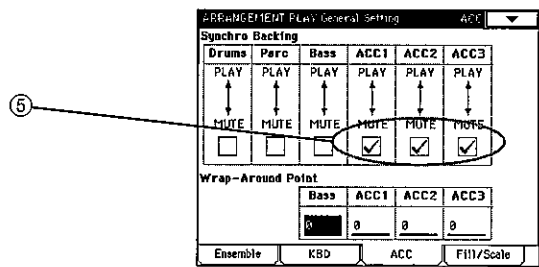
- ① Arrangement Playモードで**EXIT**キーを押します。
- ② **ENSEMBLE**キーを押します。機能がオンになりLEDが点灯します。
- ③ **START/STOP**キーを押します。アレンジメントが演奏されます
- ④ スプリット・ポイントより左側の鍵盤で、コード(3音以上の和音)を弾いてください。LCD画面の中央に表示されている鍵盤は、**i30**の鍵盤に対応しています。反転表示になっている範囲でコードを弾くと、**i30**ではコードを認識し、LCD画面の右側にコード・ネームが表示されます。
- ⑤ コードを認識している状態で、右手でメロディーを弾きます。コードに合わせて、メロディーにハーモニーが加わりません。あらかじめ**CHORD MEMORY**キーを押して機能をオンにしておくと、コードを弾く手を離しても、**i30**は最後に押さえたコードを認識します。

アンサンプルを変更してみよう

- ① Arrangement Playモードで**MENU**キーを押します。
- ② **General Setting**ボタンを押してから**Ensemble**タブを押します。Ensembleページが表示されます。
- ③ **Ensemble Type**パラメータでハーモニーのタイプを変更します。ENSEMBLEキーを押して機能をオンにしたときに、メロディーに付けられるハーモニーのタイプが選択できます。

Synchro Backing機能を使ってみよう

- ① Arrangement Playモードで**MENU**キーを押します。
- ② **General Setting**ボタンを押してから**ACC**タブを押します。ACCページへ入ります。



Synchro Backingパラメータは、コード入力時にACCの演奏をコントロールする機能です。

- ③ **CHORD MEMORY**キーを押します。CHORD MEMORYの機能がオンになり、そのキーのLEDが点灯します。
- ④ **VARIATION 4**キーを押してから**START/STOP**キーを押します。アレンジメントの演奏が始まります。
- ⑤ **Synchro Backing**パラメータで、MUTEのチェックボックスのうちACC1、ACC2、ACC3のパートをチェックします。
- ⑥ **PLAY/MUTE**キーの**ACC3**を押します。MUTE状態になり、LEDが消灯します。
- ⑦ 鍵盤を弾いてコードを入力してください。鍵盤を押さえているときは、ACC1パートとACC2パートはMUTEされ、ACC3パートがPLAY状態になります。鍵盤から手をはなすと、ACC1パートとACC2パートはPLAY状態になり、ACC3パートがMUTEされます。このように、Synchro Backing機能を使うと、ACCの各パートのPLAY、MUTEをリアルタイムにコントロールでき、各パートの「かけあい」のような効果がだせます。
- ⑧ **START/STOP**キーを押して、アレンジメント演奏を止めます。

アレンジメントを切り替えたときに選ばれるバリエーションを変更してみよう

バリエーションはアレンジメントごとに設定されているので、アレンジメントを切り替えると、使用されるバリエーションも切り替わり、VARIATION 1~4キーのLEDの点灯も移動します。

i30では、そのアレンジメントを選んだときに最初に選ばれるバリエーションを**イニシャル・バリエーション**と呼びます。これを、アレンジメントの設定として本体へライトすることができます。

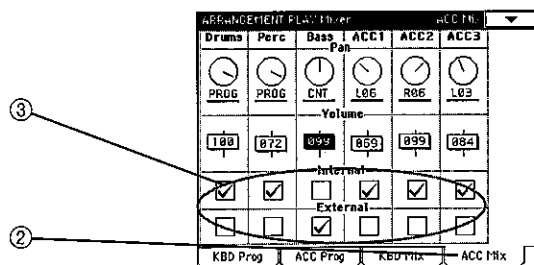
- ① Arrangement Playモードで、アレンジメントの演奏が止まっていることを確認します。
アレンジメントが演奏されているときはSTART/STOPキーを押します。
演奏中はイニシャル・バリエーションの設定は変更できません。
- ② VARIATION 1~4キーから最初に演奏させるバリエーションを選び、そのキーを押します。
押したキーのLEDが点灯します。
- ③ ページ・メニュー・ボタンを押して、ページ・メニュー・コマンドの**Write Arrangement**を押します。
ダイアログが表示されます。
テキスト・エディット・ボタン(P.9)で、そのアレンジメントの名前を入力し、カテゴリー、ライト先をC11~D88から指定します。
- ④ **OKボタン**を押し、アレンジメントをライトします。
イントロやフィルの設定をイニシャル・バリエーションと共に設定することもできます。

ACCのサウンドを外部機器で加工してみよう

[外部MIDI機器を使う場合]

例えば、Bass部分だけを外部の音源で鳴らすときは以下のように設定します。

- ① Arrangement Playモードで**MENUキー**を押します。
- ② **Mixerボタン**を押してから**ACC Mixタブ**を押します。
ACC Mixページへ入ります。



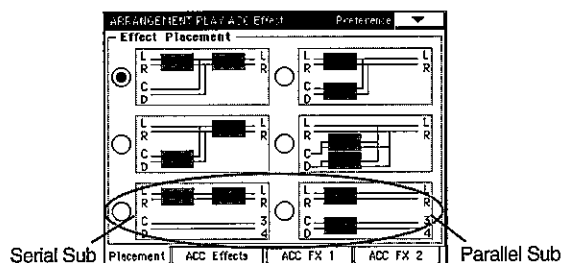
- ③ Bass部分の**Internal**パラメータの**チェックをはずし**て、**External**パラメータを**チェック**します。
Bass部分はi30の内部音源では鳴らずに、MIDI OUT端子やTO HOST端子で接続した外部音源で鳴るようになります。
他の部分のExternalパラメータがチェックされているとその部分も外部音源で鳴ってしまうので、Internalパラメータだけチェックしてください。

- ④ **MENUキー**を押します。
- ⑤ **Globalボタン**を押してから**MIDI Ch.タブ**を押します。
MIDI Chページへ入ります。
- ⑥ Bass部分のMIDIチャンネルを確認し、接続した外部音源のMIDIチャンネルをBass部分のチャンネルに合わせます。
Global内のChord Sound~MIDI Ch.ページの設定は、すべてのアレンジメントに影響を与えるので、MIDIチャンネルを合わせるときは、i30ではなく外部音源側を変更することをおすすめします。
- ⑦ **START/STOPキー**を押して、アレンジメントの演奏を確認してください。

[外部エフェクターを使う場合]

例えば、ACC1部分にだけ外部エフェクターを使用するときは、以下のように設定します。

- ① Arrangement Playモードで**MENUキー**を押します。
- ② **ACC Effectボタン**を押してから**Placementタブ**を押します。
Placementページへ入ります。
- ③ 下段のプレースメントを選びます。



Serial Subでは、OUTPUT 3,4端子からエフェクトのかかっていないドライサウンドが出力されます。

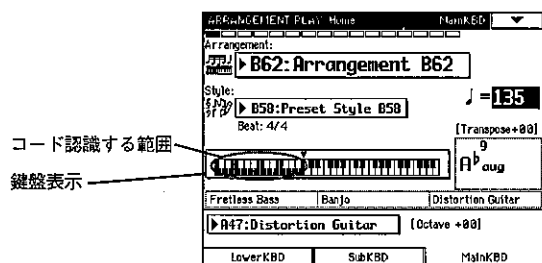
Parallel Subでは、OUTPUT 3,4端子からFX 2がかかったサウンドが出力されます。

- ④ **ACC Effectsタブ**を押して、ACC Effectsページへ入ります。
- ⑤ ACC1部分のC Send LevelまたはD Send Levelパラメータの値を上げ、他の部分は0の値にします。
出力チャンネルC, DへACC1部分のサウンドが出力されます。
- ⑥ OUT PUT 3,4端子にエフェクターを接続すると、ACC1部分の音だけがエフェクターへ出力されます。

コード入力範囲を変えてみよう

アレンジメントの多くは、中央の1オクターブの中の「D」の音(C4)にスプリット・ポイントが設定されています。スプリット・ポイントの右側が**Main KBDパート**または**Sub KBDパート**、左側が**Lower KBDパート**というように、スプリット・ポイントで各パートが分割されます。

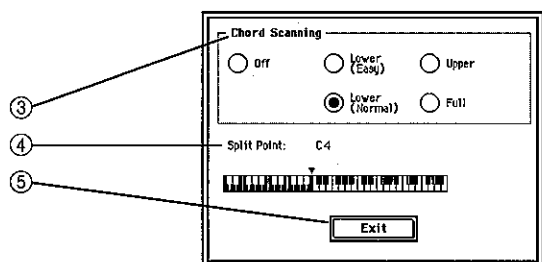
スプリット・ポイントは、コードを認識する範囲を設定するポイントにもなります。下の図のようにLower KBD～Main KBDページの鍵盤表示で、左側の黒鍵と白鍵が反転表示されている部分がコード入力範囲を認識する範囲です。



A, Bバンク(プリセット・バンク)のアレンジメントの多くは、「C4の右側の鍵盤でメロディーを弾いて、左側でコードを指定する」という弾きかたを想定して作られています。

スプリット・ポイントを変更するときは、以下の手順で行います。

- ① Arrangement Playモードで**EXIT**キーを押します。
- ② LCD画面の**鍵盤表示**を押します。
下のような画面が表示されます。



- ③ **Chord Scanning**で、コードを認識する位置と方法を指定します。
Offにすると、鍵盤を弾いてもコードを認識しません。
Lower (Normal)、**Upper**、**Full**にすると、3音以上弾いたときにコードが認識されます。
Lower (Easy)にすると、スプリット・ポイントの設定より左側で1音だけ弾いてもコードが認識されます。
- ④ **Split Point**は、鍵盤を弾いて指定します。
スプリット・ポイントの右側が**Upper**(Main KBDパート、Sub KBDパート)、左側が**Lower**(Low KBDパート)になります。
- ⑤ **EXIT**キーを押します。

鍵盤の全域で同じ音色を弾きたいとき

i30は、鍵盤をUpperとLowerに分割して別々の音色で鳴らしたり、全鍵盤で同じ音を鳴らしたりすることもできます。

フロントパネルの**FULL KBD PLAY**キーを押しその機能をオンにすると、**i30**は以下のように設定されます。

- 弾く鍵盤の位置に関係なく、鍵盤を弾くとMain KBDパートとSub KBDパートの音色が発音されます。Lower KBDパートの音色は発音されません。Main KBDパートまたはSub KBDパートの音色だけで演奏するときは、フロントパネルのPLAY/MUTEキーで消したいパートをミュートしてください。
- 弾く鍵盤の位置に関係なく、3音以上の和音を弾くとコードとして認識し、1音ずつ弾くとメロディーとして認識します。これは、Chord ScanningパラメータでFullを指定したのと同じ状態です。

Chord Scanningパラメータでoffを指定したときは、FULL KBD PLAYキーを押してもコードを認識しません。

4. KBD Setを使ってみよう

KBD Setのライト

i30では、KBDパートに関する設定を、アレンジメントとは別に64個記憶させることができます。自分の気に入ったKBDパートの設定ができたなら、キーボード・セットとしてライトしましょう。

- ① Arrangement Playモードで**EXIT**キーを押します。
- ② ページ・メニュー・ボタンを押し、ページ・メニュー・コマンドから**Write KBD Set**を押します。
ダイアログが表示されます。

- ③ キーボード・セットの**番号**を指定して、**OK**ボタンを押します。

アレンジメントのKBDパートをエディットすると、アレンジメントだけではなくキーボード・セットを同時にエディットすることになります。エディットが終わったら、どのパラメータをエディットしたかなどによって、アレンジメントのライトか、キーボード・セットのライトかを判断してください。

キーボード・セットとして**i30**へライトできる設定内容は以下の通りです。

[LCD画面での設定]

- Home: Chord ScanningパラメータとSplit Pointパラメータの設定
- Mixer: KBD ProgページとKBD Mixページの設定
- KBD Effect: KBD Effectページの設定
- General Setting: KBDページの設定、Fill/ScaleページのKBD Scaleパラメータの設定

[フロントパネルの設定]

- FULL KBD PLAYキーのON/OFF
- PLAY/MUTEキーのMAIN, SUB, LOWERのON/OFF

KBD Setの呼び出し

ライトされているキーボード・セットを呼び出すときは、以下のように行います。

- ① Arrangement Playモードで**KBD SET**キーを押します。LCD画面にキーボード・セットのダイアログが表示されます。
- ② **PROGRAM**キーの**1~8**キーを押して、キーボード・セットの番号を指定します。
上段の1~8キーで上一桁の数字を、下段の1~8キーで下一桁の数字を押します。
- ③ **Exit**ボタンまたは**KBD SET**キーを押します。

5. その他の便利な機能

フェード・イン、フェード・アウト

FADE IN/OUTキーを押すと、アレンジメントの演奏がフェード・インして開始され、演奏中に押すとアレンジメントの演奏がフェード・アウトして停止します。

シンクロ・スタート、シンクロ・ストップ

SYNCHRO STARTキーを押して機能をオンにしておくと、アレンジメントの演奏を開始させたいタイミングでコード認識する鍵盤の範囲を弾いたときに、アレンジメント演奏が始まります。

アレンジメントの演奏中に**SYNCHRO STOP**キーを押して機能をオンにしておくと、コード認識する鍵盤の範囲から指を離れたときに、アレンジメントの演奏が停止します。アレンジメント演奏に「ブレイク」を入れるような効果が得られます。

SYNCHRO STARTキーの機能をオンにしておくと、もう一度コードを入力したときに演奏が始まります。

テンポ・ロック、キーボード・ロック

TEMPO LOCKキーを押して機能をオンにしておくと、アレンジメントの演奏中に他のアレンジメントを選択してもテンポは変化しません。

KBD LOCKキーを押して機能をオンにしておくと、アレンジメントの演奏中にKBD部分の設定を変えたり、アカンパニメントの設定を変えたりすることができます。

アレンジメントの演奏中に他のアレンジメントを選択すると、アカンパニメント(伴奏)が変わります。このとき、KBD部分の設定は変化しません。

また、アレンジメントの演奏中にキーボード・セットを呼び出すと、KBD部分の設定が変わり鍵盤を弾いたときの音色が変更されます。このとき、アカンパニメントは変化しません。

KBD部分の設定とは、左に表記した[LCD画面での設定]と[フロントパネルの設定]、そしてTRANSPOSEキーの設定です。

SW 1/SW 2

フロントパネルのジョイスティックの上にあるSW 1、SW 2キーを利用して、さらに演奏に変化を付けることができます。

GlobalモードのSW 1、SW 2ページで、SW 1やSW 2に割り当てる機能を設定することができます。

例えば、Intro 1やIntro 2を選択すると、アレンジメントの演奏中にSW 1やSW 2を押してイントロと同じ演奏を呼び出すことができます。

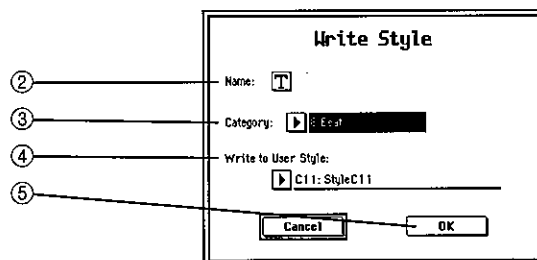
SW 1やSW 2は、スケールの切り替え等のさまざまな用途に使用できるので、演奏に合った機能を割り当ててください。

ただし、この設定はすべてのモードに対して共通の設定なので、モードによっては割り当てても機能しないものがあります。

6. アレンジメントをライトしよう

気に入ったアレンジメントの設定ができたなら、本体へライトしてください。ライトする前にアレンジメントを変更すると、作成したアレンジメントが消滅してしまいます。

- ① Arrangement Playモードで**ページ・メニュー・ボタン**を押し、**ページ・メニュー・コマンド**から**Write Arrangement**を押します。または、フロントパネルの**REC/WRITE**キーを押します。
ダイアログが表示されます。



- ② アレンジメント名を変更するときは、**Name**パラメータの**テキスト・エディット・ボタン**で**テキスト・エディット・ダイアログ**へ移り、アレンジメントの名前を入力します。
- ③ **Category**パラメータでカテゴリーを選択します。
- ④ **Write to User Arrangement**パラメータで、C、Dバンク(ユーザー・バンク)の番号を指定します。
- ⑤ **OK**ボタンを押します。

アレンジメントとしてライトできる設定内容は以下の通りです。

[LCD画面での設定]

- Globalページ以外(Home、Mixer、KBD Effect、ACC Effect、Drums、General Setting)の各ページの設定

[フロントパネルの設定]

- 各部分のPLAY/MUTEキーのON/OFF
- FULL KBD PLAYキーのON/OFF
- イニシャル・パリエーション
- TRANSPOSEキーの設定

バックイング・シーケンスのエディット (Backing Sequenceモード)

ここでは、アレンジメントを使った演奏データをシーケンサへ入力したり、入力したデータを再生したりします。

Backing Sequenceモードでは、最大10個のバックイング・シーケンス(BSEQ)が作成できます。

メモリ領域は、Songモードと共有し、ソング(10 Song+100 Pattern)との合計**65,536イベント**が入力できます。

! i30の電源を切ると、Backing SequenceモードとSongモードが共有するシーケンス・メモリの内容がすべて失われてしまいます。Backing SequenceモードやSongモードで作成したデータは、必ずDiskモードでデータをセーブ(保存)してください。

バックイング・シーケンスは、**9つトラック**を持ち、それぞれに演奏データやキー操作が記録されます。これらのトラックは、大きく分けて3つに分類できます。

Arrangement Track: アレンジメント演奏のためのトラック

- **KBD Track**(キーボード・トラック): 鍵盤演奏情報(ノート・イベント)を入力するトラック
- **Control Track**(コントロール・トラック): スイッチ操作等の情報(コントロール・イベント)を入力するトラック
- **Chord Track**(コード・トラック): コード進行情報(コード・イベント)を入力するトラック

Extra KBD Track: アレンジメント演奏に、メロディーやフレーズ等を追加するためのトラック

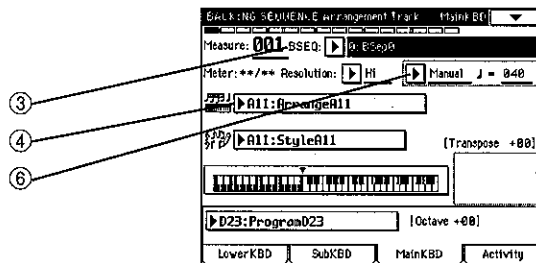
- **KBD 4 Track~KBD 8 Track**(キーボード4~8トラック)

Tempo Track: テンポの変化を(テンポ・イベント)入力するためのトラック

- **Tempo Track**(テンポ・トラック)

1. アレンジメント演奏をシーケンサへレコーディングしよう

- ① **BACKING SEQ**キーを押して、Backing Sequenceモードへ入ります。
- ② **EXIT**キーを押します。
- ③ **BSEQ**パラメータで入力するバックイング・シーケンスを選びます。



- ④ **アレンジメント・セレクト・ボタン**でアレンジメントを選びます。
- ⑤ **REC/WRITE**キーを押します。
アレンジメント・データのレコーディング待機状態になります。
- ⑥ アレンジメントのデータと共に、テンポ・トラックへテンポの変化をレコーディングする場合は、ここで**Tempo Track**パラメータで**REC**を選択します。
- ⑦ **START/STOP**キーを押します。
メトロノームが鳴り、LCD画面のMeasureパラメータの表示が「-2」、「-1」と進みます。「001」になったところからレコーディングが開始されるので、鍵盤で演奏してください。
- ⑧ **START/STOP**キーを押して、バックイング・シーケンスのレコーディングを終了します。
Measureパラメータの表示が001に戻ります。
- ⑨ **START/STOP**キーを押すと、レコーディングしたデータが再生されます。
テンポ・トラックへテンポの変化をレコーディングしたときは、再生時に**Tempo Track**パラメータを**AUTO**にすると、レコーディングしたテンポ・イベントに従ってデータが再生されます。

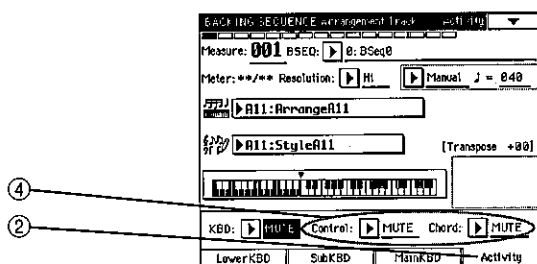
2. アレンジメント演奏のレコーディングに失敗したとき

完全に失敗してしまったとき

Measureパラメータで失敗した小節を選択し、「1. アレンジメント演奏をシーケンサへレコーディングしよう」(P.23)の④からもう一度レコーディングし直します。START/STOPキーを押してから再び押すまでのすべてのデータが、新しいデータに書きかえられます。

コード進行やスイッチ操作は成功したけどメロディーの演奏を失敗したとき

- ① Backing SequenceモードでEXITキーを押します。
- ② Activityタブを押します。
Activityページが表示されます。



- ③ REC/WRITEキーを押します。
KBD, Control, Chordの各トラックのActivityパラメータがREC表示(レコーディング待機状態)になります。
- ④ ControlトラックとChordトラックのActivityパラメータの設定をPLAYにします。
- ⑤ START/STOPキーを押します。
ControlトラックとChordトラックのレコーディング済みのデータを聴きながら、鍵盤で演奏します。KBDトラックだけがレコーディングできます。
- ⑥ START/STOPキーを押して、レコーディングを終了します。

このようにActivityパラメータの設定でKBDトラック~Chordトラックを、ばらばらに入力することができます。例えば、違うアレンジメントでレコーディングし直したいというときは、ControlトラックのActivityパラメータだけをRECにして、他の2つのトラックをPLAYにします。また、レコーディングし直すトラックのActivityパラメータをMUTEにして、START/STOPキーを押して再生すると、PLAYになっているトラックのデータだけが再生されるので、演奏を聴きながら練習することもできます。

レコーディングの前の状態と比較するとき

COMPAREキーを押すと、COMPAREキーのLEDが点灯してレコーディングする前の状態へ戻ります。

もう一度COMPAREキーを押すと、LEDが消灯してレコーディングした後の状態になります。

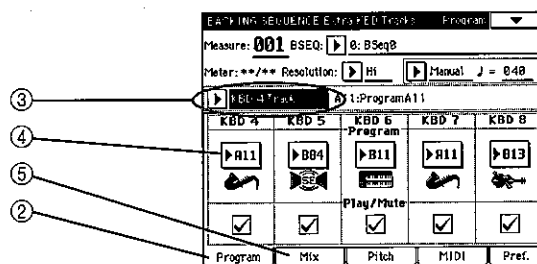
START/STOPキーを押すとデータが再生されるので、両方のデータを聴きくらべ、気に入ったデータで引き続きレコーディングを続けましょう。

3. エキストラ・キーボード・トラックを使って、さらにオリジナリティのある曲に仕上げよう

Backing Sequenceモードには、5つのエキストラ・キーボード・トラックがあります。

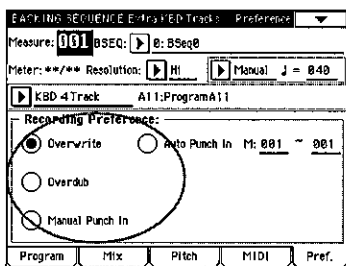
アレンジメントの3つのトラックでは足りないとき、このトラックへデータをレコーディングすることができます。

- ① Backing SequenceモードでMENUキーを押します。
- ② Extra KBD Trackボタンを押してからProgramタブを押します。
Programページへ入ります。



- ③ Trackパラメータで、KBD 4 Track~KBD 8 Trackのエキストラ・キーボード・トラックから、レコーディングするトラックを選択します。
- ④ ③で選択したトラックのプログラムを指定します。
- ⑤ Mixタブを押して、Mixページへ入ります。
- ⑥ ③で選択したトラックのパンと音量を調整します。
- ⑦ Pitchタブを押して、Pitchページへ入ります。
- ⑧ ③で選択したトラックの音の高さを指定します。
- ⑨ MIDIタブを押して、MIDIページへ入ります。
- ⑩ ③で選択したトラックで内部音源を使用するかどうか、外部音源を使用するかどうかを指定して、エキストラ・キーボード・トラックのMIDI Channelを設定します。
エキストラ・キーボード・トラックとアレンジメントのトラックで同じMIDIチャンネルを設定しているときは、それらのトラックが重なって(レイヤー)鳴ります。アレンジメントの各トラックのMIDIチャンネルは、Arrangement PlayモードのGlobal内にあるMIDI Ch. ページのMIDI Channelパラメータで設定します。
- ⑪ Pref.タブを押して、Pref.ページへ入ります。

- ⑫ ③で選択したトラックのレコーディング方法を選択します。



- **Overwrite**は、すでにレコーディングされているデータを新しいデータに書き換えます。
レコーディングを開始する小節以降のデータはすべて消去されてしまうので、注意してください。
 - **Overdub**は、すでにレコーディングされているデータに、新しいデータを重ね書きします。
 - **Manual Punch In**は、レコーディングデータの一部分をレコーディングし直します。
START/STOPキーを押してデータを再生させ、レコーディングし直したい部分でREC/WRITEキーを押すと、Overwriteレコーディングが始まります。終了するときは、もう一度REC/WRITEキーを押します。REC/WRITEキーのLEDが消えてPLAY状態へ戻り、それ以降の小節が再生されます。
 - **Auto Punch In**は、Manual Punch Inレコーディングと同様に一部分の小節を修正します。
Manual Punch Inとの違いは、入力開始と終了の小節をあらかじめ指定しておくことです。
- ⑬ REC/WRITEキーを押してからSTART/STOPキーを押します。

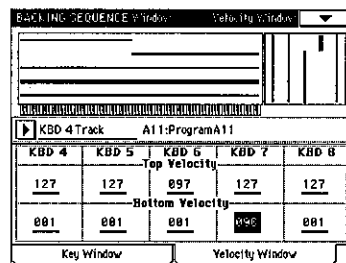
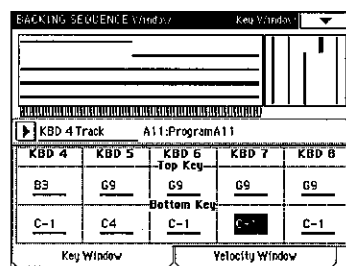
レコーディングが開始されます。
鍵盤を弾いたときのノート情報、ジョイスティック、アフタータッチ等のコントロールデータや、プログラム、音量、パン、C Send Level、D Send Levelの変更等のデータがそれぞれのトラックへ入力されます。

- ⑭ START/STOPキーを押して、レコーディングを終了します。

- エキストラ・キーボード・トラックで発音させる範囲を指定するときは、Window内のKey WindowページやVelocity Windowページを設定します。

ここでは、キー(鍵盤)の範囲やベロシティ(鍵盤を弾く強さ)の範囲によって、内部音源が鳴るか鳴らないかを設定します。

例えば、同じMIDIチャンネルに設定したエキストラ・キーボード・トラックで、キー・ウィンドウとベロシティ・ウィンドウを下の図のように設定したときは、C4よりも低いキーを弾くとKBD 4が鳴って、C4よりも高いキーを弾くとKBD 5が鳴ります。また、鍵盤を弱く弾くとKBD 6が鳴って、鍵盤を強く弾くとKBD 7が鳴るといふ設定ができます。



KBD Effectページでは、C Send LevelパラメータとD Send Levelパラメータで、それぞれのセンド・レベルが設定できます。

C Send Level、D Send Levelについては、Main KBDパートのプログラムで設定されているKBD FX 1への送り量を設定します。ただし、Main KBDパートで使用するプログラムを変更すると、これらの設定も変更されるので注意してください。

アレンジメント・トラックへリアルタイム・レコーディングするときは、③のTrackパラメータにA Tr. KBD Track、A Tr. Control TrackまたはA Tr. Chord Trackのいずれかを選択し、その後「1. アレンジメント演奏をシーンサヘレコーディングしよう」(P.23)または「2. アレンジメント演奏のレコーディングに失敗したとき」(P.24)の手順を行ってください。

プログラムのエディット (Programモード)

Programモードでは、パラメータをひとつひとつ選ぶエディットと、リアルタイムでエディットするパフォーマンス・エディットがあります。

Programモードでは、すでに入っているプログラムの音を修正したり、またはすべてのパラメータを設定し全く新しいプログラムを作ることできます。

1. プログラムの構成

OSC(Oscillator): オシレーター

音の基本となる波形を作り出す部分です。

OSC 1、OSC 2の2つのオシレータを組み合わせて、波形や音程などに関する基本的な設定を行います。

Pitch: ピッチ

オシレータで設定した基本的な音の高さを時間的に変化させる部分です。

VDF (Variable Digital Filter): フィルター

特定の周波数を減少させたり、強調させて、波形を加工する部分です。

VDA (Variable Digital Amplifier): アンプリファイア

VDAから出力された音量を時間的に変化させる部分です。

Programモードでは、このオシレータ、フィルター、アンプリファイアで作られたサウンドにエフェクトを含めた設定をし、それらをi30へ記憶させることができます。

Arrangement Playモード、Backing Sequenceモード以外でプログラムを使用するときは、オシレータ、フィルター、アンプリファイアの設定を呼び出すことになります。

Arrangement Playモード、Backing SequenceモードのMain KBDティンバーでプログラムを使用するときは、エフェクト(FX 1、FX 2)を含めた設定を呼び出すことになります。これによって、後述するルールにしたがって設定すれば、Main KBDティンバーは常にProgramモードで設定した個性的なエフェクトの効いたサウンドを保つことができます。

EG (Envelope Generator)

Pitch EG: 音の高さを時間の経過とともに変化させます。

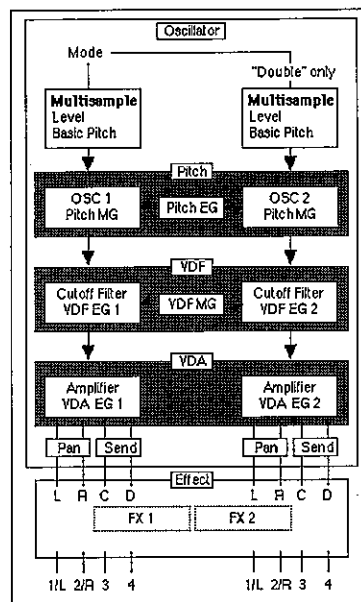
VDF EG 1、VDF EG 2: 音色を時間の経過とともに変化させます。

VDA EG 1、VDA EG 2: 音量を時間の経過とともに変化させます。

MG (Modulation Generator)

Pitch MG 1、Pitch MG 2: 音の高さをLFO(Low Frequency Oscillator)によって周期的に変化させます。

VDF MG: 音色をLFO(Low Frequency Oscillator)によって周期的に変化させます。



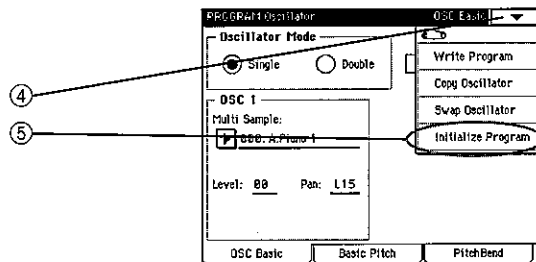
2. 基本的なプログラムのエディット

ここでは、プログラムを初期化して、最初から作る方法を説明します。次のa~hを順番にエディットして、各パラメータの役割を覚えましょう。

a. プログラムを初期化しよう

すでにあるプログラムを部分的に変更するときには初期化する必要はありませんが、最初から1つ1つパラメータを選択しプログラムを作り上げるときは、プログラムのパラメータの設定を初期化します。初期化後のパラメータの値は、「プログラム、スタイルのイニシャライズ」(P.56)を参照してください。

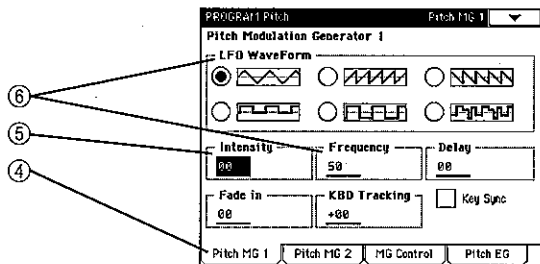
- ① フロントパネルのMASTER VOLUMEスライダーを下げて、音量を小さくしておきましょう。
- ② Programモードでプログラム・セレクト・ボタンを押し、カテゴリーから初期化を選択し、続けてプログラムを選びます。
PROGRAMキーのA~Gキーでバンクを、上段の1~8キーで上一桁の数字を、下段の1~8で下一桁の数字を押すと、より早くプログラムを選択できます。
- ③ MENUキーを押してからOSCボタンを押します。



- ④ ページ・メニュー・ボタンを押してから、ページ・メニュー・コマンドのInitialize Programを押します。
- ⑤ OKボタンを押します。
プログラム・パラメータの設定が初期化され、元の画面へ戻ります。

b. 音の高さ(ピッチ)を変化させてみよう

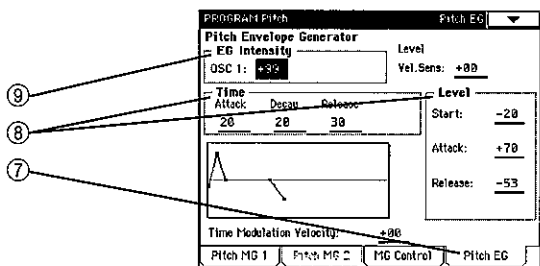
- ① **Basic Pitch**タブを押します。
Basic Pitchページが表示されます。このページでは基本的な音の高さを設定します。
- ② **Octave**パラメータの値を設定します。
ここでは、そのまま8' Standardにします。
- ③ **MENU**キーを押してから**Pitch**ボタンを押します。
- ④ **Pitch MG 1**タブを押します。
Pitch MG 1ページが表示されます。
Pitch MGは、管楽器等の**ビブラート**効果を調整するのに使います。



- ⑤ **Intensity**パラメータの数値を上げると、音の高さが周期的に変化ようになります。

IntensityはMGやEGのかかり具合を調節するもので、MGやEG(VDA EGを除く)では、Intensityの数値が0になっていると効果ができません。

- ⑥ **LFO Waveform**パラメータで波形を選び、**Frequency**パラメータで速さを調整します。
鍵盤を弾いて効果を確認したら、**Intensity**の値を0に戻しましょう。
- ⑦ **Pitch EG**タブを押してPitch EGページへ入ります。



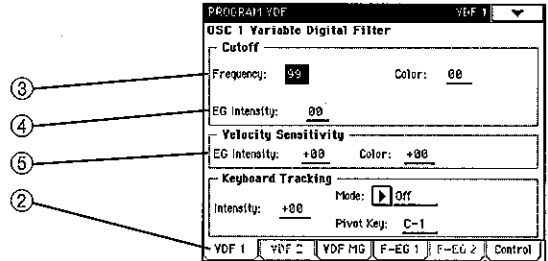
- ⑧ **Time**と**Level**パラメータの値を変えて、適度なカーブをつくってください。
- ⑨ **EG Intensity**パラメータをプラスの値に設定し鍵盤を押さえると、時間経過に伴い⑧で設定したカーブどおりに音の高さが変化します。ただしこれでは、鍵盤から手を離れたときから始まるリリース・タイムとリリース・レベルの効果ができません。VDAのEGでリリース・タイムを伸ばすとはっきりと効果があらわれます。
EG IntensityパラメータはOSC 1と2で別々に設定できるので、片方をマイナスの値に設定してEGのグラフと上下逆の効果をかけたりすることもできます。
鍵盤を弾いて効果を確認したら、**EG Intensity**の値を0に戻しましょう。

c. 音色(VDF)を変化させてみよう

[Cutoffパラメータを設定してみよう]

i30には低音域を通過させ、高音域をカットオフ(遮断)するフィルターがあります。

- ① **MENU**キーを押します。
- ② **VDF**ボタンを押してから**VDF 1**タブを押します。
VDF 1ページが表示されます。



- ③ Cutoffの**Frequency**パラメータの値を設定します。
このカットオフ・フリクエンシーで、カットオフする周波数を設定します。
値を小さくするほど、音の高音部が削れて丸く(暗く)なります。ただし、小さすぎると聞こえなくなりますので注意してください。
- ④ Cutoffの**EG Intensity**パラメータの値を設定します。
このEGインテンシティは、F-EG 1ページの設定をフィルターへどのくらい影響させるかを設定します。
このパラメータの数値を上げてからF-EG 1ページでフィルターEGを設定します。ただし、ピッチEGの設定と異なりスタート時のLevelが基準になります。
鍵盤の弾き始めからはっきりとした音色を出したい場合は、VDF EG 1ページでTimeのAttackパラメータを0に設定しておくといでしょう。

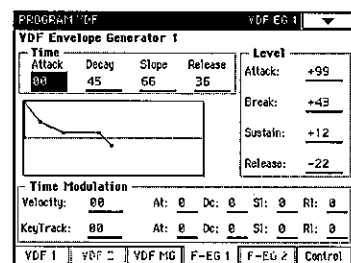
[Velocity Sensitivityを使ってみよう]

- ⑤ Velocity Sensitivityの**EG Intensity**パラメータの値を設定します。
このEG Intensityパラメータをプラスの値に設定すると、鍵盤を強く弾くほどEGのかかり具合が深くなります。
例えば、F-EG 1ページが下の図のように設定されている場合、CutoffとVelocity Sensitivityの各パラメータを以下のように設定すると、鍵盤を強く弾くとアタック時の音が鋭い(明る)くなって、鍵盤を弱く弾くとアタック時の音が丸い(暗)くなります。

CutoffのFrequencyパラメータ: 13

CutoffのEG Intensityパラメータ: 99

Velocity SensitivityのEG Intensityパラメータ: +99



[Keyboard Trackingを使ってみよう]

- 低音はいいけど高音がキンキンするときは、Keyboard Trackingの各パラメータを次のように設定します。

Modeパラメータ: High

Pivot Keyパラメータ: 「キンキンする」と感じる鍵盤位置

Intensityパラメータ: マイナスの値

Pivot Keyで設定した鍵盤の高音側の音が丸くなります。

- 低音鍵盤の高音成分を伸ばしたいときは、Keyboard Trackingの各パラメータを次のように設定します。

Modeパラメータ: Low

Pivot Keyパラメータ: 「音がこもりがち」と思われる鍵盤位置

Intensityパラメータ: マイナスの値

- 高音鍵盤の音を丸くして低音鍵盤の高音成分を伸ばしたいときには、Keyboard Trackingの各パラメータを次のように設定します。

Modeパラメータ: All

Intensityパラメータ: マイナスの値

Pivot KeyとIntensityパラメータを組み合わせ、ちょうどよい設定にしましょう。

VDF MGはOSC 1と2で共用で設定します。
まずEnableでオシレータをチェックして、次にIntensityパラメータの数値を上げてください。

d. 音量(VDA)を変化させよう

- ① MENUキーを押します。
- ② VDAボタンを押してからVDA 1タブを押します。
VDA 1ページが表示されます。
- ③ Velocity SensitivityのLevelパラメータの値を設定します。
プラスの値に設定すると、鍵盤を強く弾いたときには大きな音、弱く弾いたときには小さな音で鳴ります。ピアノのように、弾き方の強弱によって音量の大小を変化させたい場合は、このパラメータで調整します。

- ④ VDA EG1タブを押します。
VDA EG 1ページが表示されます。

- ⑤ パラメータの値を変更します。
VDA EG 1ページのパラメータは、その変更が直接音に反映されます。Pitch EGやVDF EGと異なり、Intensityパラメータでかかり具合を調整しません。
例えば、VDA EG 1ページで、Release Timeパラメータを長めにすると、鍵盤を離れた後の音の減衰がゆるやかになり、鍵盤を離れた後にPitch EGやVDF EGのRelease Time、Release Levelパラメータの設定が生きてきます。

試しに、ページ・メニュー・コマンドのInitialize Programでプログラムを初期化してから、VDA EG 1ページとPitch内のPitch EGページを以下のように設定してください。鍵盤をから指を離すと音量がゆっくり下がり、同時に音も低くなっていく音が作れます。

VDA EGのRelease Timeパラメータ: 70

Pitch EGのRelease Timeパラメータ: 70

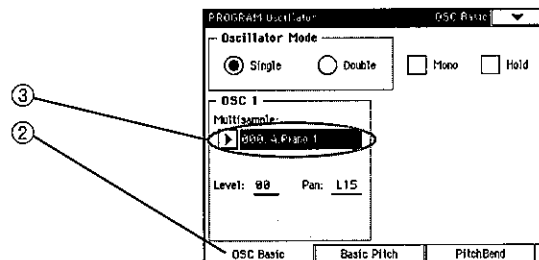
Pitch EGのRelease Levelパラメータ: -99

Pitch EGのEG Intensityパラメータ: +99

e. マルチサンプルを変更してみよう

i30のプログラムでは、マルチサンプルという音の基本となる波形をオシレータごとに指定します。
ここでは、マルチサンプルを変更してみましょう。

- ① MENUキーを押します。
- ② OSCボタンを押してからOSC Basicタブを押します。
OSC Basicページが表示されます。



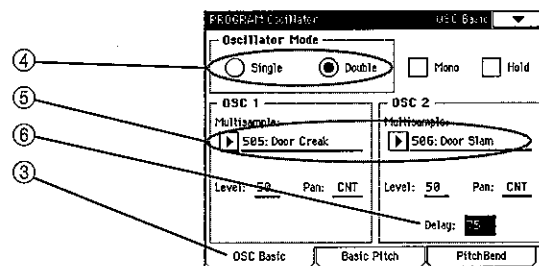
- ③ OSC 1のMultisampleパラメータを設定します。
505: Door Creakにして鍵盤を弾くと、ドアがきしむ音がします。
506: Door Slamにして鍵盤を弾くと、ドアが閉まる音がします。

f. シングル・プログラムとダブル・プログラム

i30のプログラムでは、オシレータを2つまで使用することができます。1つのオシレータを使用するプログラムをシングル・プログラムといい、2つオシレータを使用するプログラムをダブル・プログラムといいます。

ここでは、先に確かめた2つのマルチサンプルを使って、「ドアがきしむ音が閉まる音」を1つのプログラムでつくってみましょう。

- ① ページ・メニュー・コマンドのInitialize Programで、プログラムを初期化します。
「プログラムを初期化しよう」(P.26)を参照してください。
- ② MENUキーを押します。
- ③ OSCボタンを押してからOSC Basicタブを押します。
OSC Basicページが表示されます。



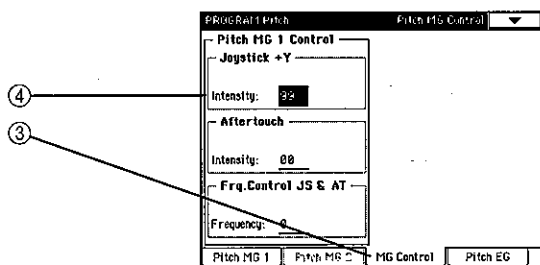
- ④ Oscillator Modeパラメータの設定をDoubleにします。
- ⑤ OSC 1のMultisampleパラメータを505: Door Creak、OSC 2のMultisampleパラメータを506: Door Slamにします。
鍵盤を弾くと、「ドアがきしむ音」と「ドアが閉まる音」が同時に聞こえます。

- ⑥ OSC 2の**Delay**パラメータを75にします。
OSC 2が遅れて鳴り始めるような設定になります。
- ⑦ 鍵盤を弾いて音を確認してください。
ダブル・プログラムでは、OSC 1とOSC 2に同じようなマルチサンプルを使用し、ピッチをずらして音に厚みをつけたり、OSC 1とOSC 2のパンをそれぞれ左と右に設定し、EGやKeyboard Tracking等を使ってステレオ効果のある音をつくったりすることができます。工場出荷時のプログラムには、このようなさまざまな工夫が施されていますので参考にしてください。

g. コントローラの設定

i30のプログラムは、鍵盤の左側にあるジョイスティックと鍵盤を押し込んだときのアフタータッチを使って、音をリアルタイムにコントロールすることができます。

- ① ページ・メニュー・コマンドの**Initialize Program**で、プログラムを初期化します。
「プログラムを初期化しよう」(P.26)を参照してください。
- ② **MENU**キーを押します。
- ③ **Pitch**ボタンを押してから**MG Control**タブを押します。
MG Controlページが表示されます。

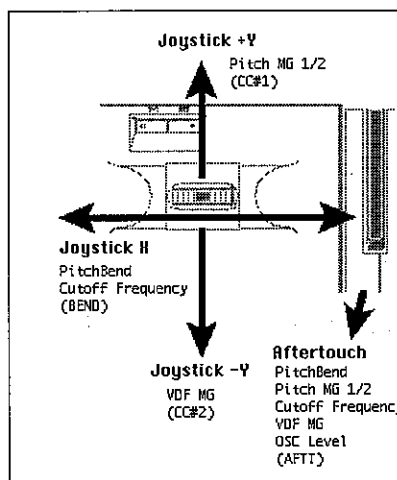


- ④ Joystick+Yの**Intensity**パラメータの数値を上げます。
- ⑤ 鍵盤で音を鳴らしながらジョイスティックを向こう側に倒します。
奥に倒すほど、Pitch MGのかかり具合が深くなっていきます。
このように、ジョイスティックやアフタータッチに関するパラメータは、ジョイスティックを倒したり鍵盤を強く押し込んだりすると、その効果があらわれます。
例えば、鍵盤を強く押し込んだときだけピブラートをかけたいときは、Pitch MG 1ページでIntensityパラメータを0にして、このページでAftertouchのIntensityパラメータの数値を上げます。

h. ジョイスティックやアフタータッチの設定

ジョイスティックやアフタータッチに関する設定は以下のページで行います。

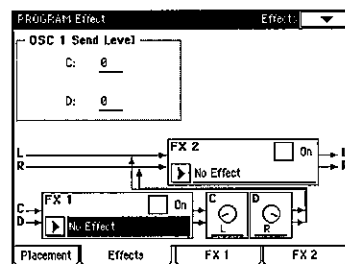
- OSC内のPitch Bendページ
- Pitch内のMG Controlページ
- VDF内のControlページ
- VDA内のControlページ



これらのコントローラの動きは、シーケンサへ入力することもできます。**CC**(コントロール・チェンジ)、**BEND**(ピッチベンド)、**AFTT**(アフタータッチ)といったイベントとしてシーケンサへ入力され、リアルタイムの音の変化を記録することができます。

3. エフェクトの設定

MENUキーを押してから**Effect**ボタンを押し、続けて**Effects**タブを押してEffectsページへ入ります。

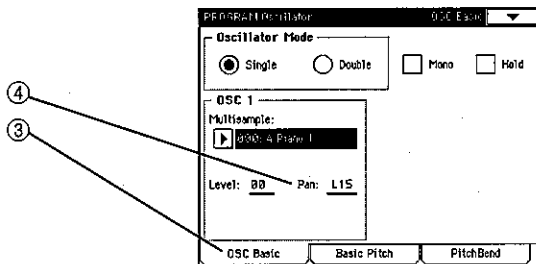


このページ下半分の表示が、エフェクト・システム内を通る音の流れです(音は左から右方向へ流れます)。左側のL、Rはエフェクトへの出力チャンネルで、その音量は、OSC内のOSC BasicページにあるPanパラメータで設定します。
例えばPanパラメータの設定がCNTに設定されている場合、出力チャンネルL、Rへは同じ音量が送られます。L15(左に最大)に設定されている場合、出力チャンネルLに最大音量が送られ、出力チャンネルRには何も送られません。出力チャンネルL、Rへ音を出力しない場合は、PanをOffにします。

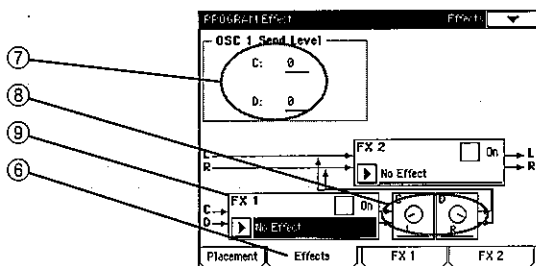
このページ上半分のSend LevelのCとDパラメータの値は、左側下にある出力チャンネルC、Dへ送る音量です。これらにはそれぞれモノラル信号が送られます。プレースメントの選択によってはC Pan、D Panが表示されるので、そのときは出力チャンネルL、Rへ合流する前のパン(C Pan、D Pan)を設定するとよいでしょう。この図では、FX 1の出口で設定されたパンによって振り分けられた音が出力チャンネルL、Rへ合流し、FX 2を通過してOUT PUT 1/L/MONO、2/Rの各端子へ到達しています。

エフェクトを設定し音の流れを確認しよう

- ① Programモードで、ページ・メニュー・コマンドの**Initialize Program**を選択し、プログラムを初期化します。「プログラムを初期化しよう」(P.26)を参照してください。
- ② **MENU**キーを押してから**OSC**ボタンを押します。
- ③ **OSC Basic**タブを押します。
OSC Basicページへ入ります。

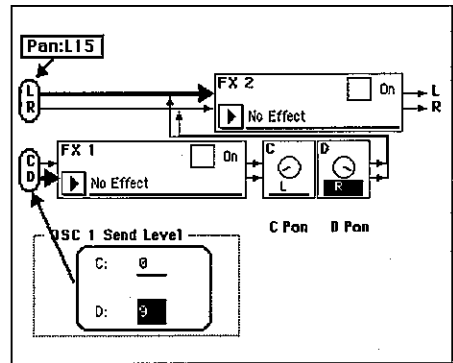


- ④ **Pan**パラメータをL 15に設定します。
- ⑤ **MENU**キーを押してから**Effect**ボタンを押します。
- ⑥ **Effects**タブを押します。
Effectsページが表示されます。



- ⑦ Send Levelの**C**パラメータを0、**D**パラメータを9に設定します。

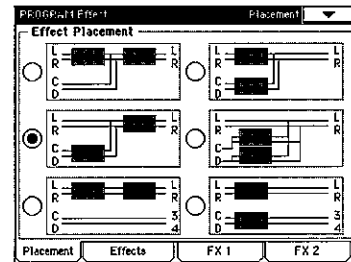
- ⑧ FX 1の出口の**C Pan**パラメータをL、**D Pan**パラメータをRに設定します。
出力チャンネルLとDにのみに信号が送られる設定になります。



- ⑨ **FX 1**のエフェクトを選択します。
St. Multi Tap Delay 1を選択し、**On**のチェック・ボックスをチェックします。
鍵盤を弾くと、右側の音だけが繰り返し聴こえます。わかりにくい場合はヘッドホンで聞いてください。
Send Levelの**D**パラメータの数値が上っているので、出力チャンネルDからFX 1に音が入り、エフェクトのかかった音はD Panへ入ります。**D Pan**がRに設定されているので、エフェクトのかかった音は出力チャンネルRに合流されます。このため、右側にだけSt. Multi Tap Delay 1の効果があらわれます。
Distortionを選択し、**On**のチェック・ボックスをチェックします。
Distortionは**モノラル・タイプ**のエフェクトなので、左右から同じ音が出ます。ここで、チェックボックスのチェックをはずしてエフェクトの効果をたしかめてください。
ステレオ・タイプのエフェクトでは、エフェクト入力時のステレオ定位(C、D Sendの音量バランス)が有効になります。ただし、St. Multi Tap Delay 2などのエフェクトでは、設定した定位が変化するエフェクトもあります。Sendパラメータを0にして、FX 2にSt. Multi Tap Delay 2などのエフェクトを選択すると確認できます。

プレースメント

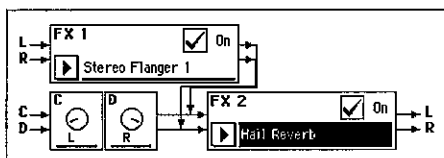
i30では、プレースメント(エフェクト・システムの配置)が変更できます。



Arrangement Playモードでは、Main KBDパートのエフェクトはプログラムの設定が使用されますが、アレンジメントのMain KBDパートで使うプログラムは、あらかじめProgramモードのプレースメントを**Parallel 2**にしてエフェクトの設定を行ってください。それ以外のプレースメントを選択すると、アレンジメントで使用したとき、プログラムのエフェクトのかかり具合と同じように再現できません。

[Serial (シリアル)]

FX 1とFX 2のエフェクトを直列につなげた配置です。

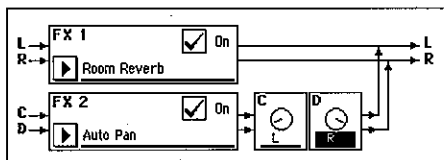


出力チャンネルL、Rへ送られた音がFX 1とFX 2の両方を通るので、ステレオ感を保つのに最も適していません。

アレンジメント、バックキング・シーケンス、ソング・データ、SMFの演奏時に、特定のパートにFX 1のエフェクトをかけたくないときは、センド・レベルを上げ、同時にそのパートのPanパラメータをOffにします。C PanとD Panは、上の図のように左右に振りましょう。センドC、Dの音量バランスをパートごとに変えれば、各パートのステレオ定位が得られます。ただし、FX 2にモノラルエフェクトを使った場合は定位は無効になります。

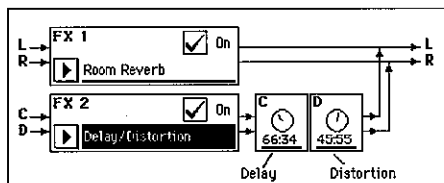
[Parallel 1 (パラレル1)]

FX 1とFX 2を並列に配置します。



出力チャンネルL、Rへ送られた音がFX 1を通り、C Send Level、D Send LevelパラメータはFX 2へ送る音量になります。センドC、Dの音量バランスをパートごとに変えれば、各パートのステレオ定位が得られます。ただし、FX 2にモノラル・エフェクトを使う場合は効果がありません。

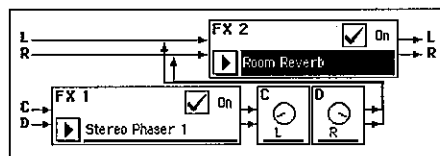
また、コンピネーション・エフェクトを使用すると、1つのエフェクトで2種類の効果を得ることができます。例えば、下の図のようにFX 2にDelay/Distoritonを選択すると、ディレイがかかった音はC Panパラメータへ、ディストーションのかかった音はD Panパラメータへ入ることになります。パートごとにセンドC、Dの音量バランスを調整すると、リード音色を使ったパートにはディレイをかけ、ギターパートにはディストーションをかける、というようなエフェクトの使い分けができます。



[Parallel 2 (パラレル2)]

出力チャンネルL、Rへ送られた音がFX 2を通り、出力チャンネルC、Dへ送られた音がFX 1とFX 2の両方を通ります。

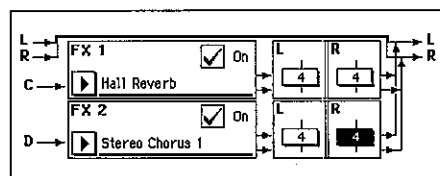
Arrangement PlayモードとBacking SequenceモードのKBD Effectの設定は、このエフェクト・プレースメントになります。



FX 2にリバーブ等の空間系エフェクトをおくと無難です。このとき、C PanパラメータとD Panパラメータは上の図のように左右に振りましょう。センドC、Dの音量バランスをパートごとに変えれば、各パートのステレオ定位が得られます。ただし、モノラル・エフェクトを使った場合は効果がありません。

[Parallel 3 (パラレル3)]

出力チャンネルL、Rに送られた音はそのまま出力され、C Send LevelパラメータはFX 1へ送る音量、D Send LevelパラメータはFX 2へ送る音量になります。それぞれのエフェクトを通った音は、出口で出力チャンネルL、出力チャンネルRに合流する(リターンL、R)音量を設定できます。



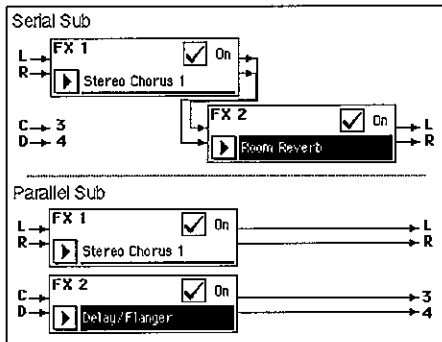
標準的なオーディオ・ミキサーのエフェクト・センド/リターン経路をシミュレートします。特に一般的なSMFは、上の図のようにFX 1にリバーブ、FX 2にコーラスを使用するとうまく再生できます。

一般的なSMFは、C Send Level(CC#91)がリバーブ・デプス、D Send Level(CC#93)がコーラス・デプスとして作成されているものが多いので、Song Playモードの初期状態はこの設定になります。

[Serial Sub(シリアル・サブ)]

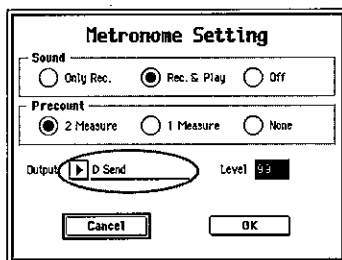
[Parallel Sub(パラレル・サブ)]

リアパネルのOUTPUT 3, 4端子から音を出したい場合に使用します。外部ミキサーやエフェクターを使用するときは、これらのプレースメントを使用することによっていろいろな工夫ができます。



Serial Subは、出力チャンネルL, Rへ送られた音にFX 1とFX 2のエフェクトをかけるもので、OUTPUT 3, 4端子からはエフェクトのかからないサウンドが出力されます。

例えば特定のパートのC Send Levelを上げておいて、パンをOFFにしておけば、そのパートのサウンドはOUTPUT 3端子から出力されますが、OUTPUT 1/L/MONO, 2/R端子からは出力されません。そのとき、他のパートのセンド・レベルを0にしておくと、そのパートのサウンドのみがOUTPUT 3端子から出力されます。また、バンド演奏時にドラマーだけにメトロノームの音を聞かせたい場合、Metronome Settingのダイアログで、OutputパラメータをC SendにするとOUTPUT 3端子からメトロノーム音が出力されます。同様に、D SendにするとOUTPUT 4端子からメトロノーム音が出力されます。

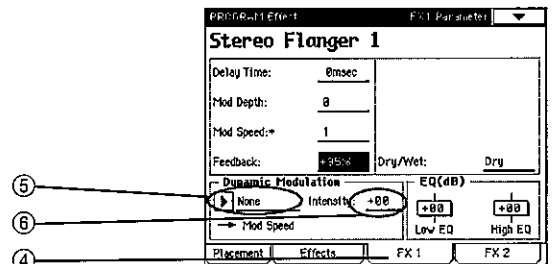


Parallel Subは、出力チャンネルL, RにFX 1をかけ、出力チャンネルC, DにFX 2をかけるものです。外部のリバース・エフェクトを使用したりリバースはいらないという場合、FX 2にコンペネーション・エフェクトを使用すると、FX 1はステレオ、FX 2のCチャンネルにモノラル、Dチャンネルにモノラル、の3種類のエフェクトをかけることができます。

エフェクト・パラメータ

FX 1, FX 2のそれぞれで選択したエフェクトは、FX 1ページ, FX 2ページで細かいエディットが可能です。

- ① ページ・メニュー・コマンドの**Initialize Program**で、プログラムを初期化します。
「プログラムを初期化しよう」(P.26)を参照してください。
オンレータのパンはCNTに、C, DのSend Levelは最大(9)になります。
- ② **MENU**キーを押してから**Effect**ボタンを押します。
Effectsページが表示されます。
- ③ **FX 1**にStereo Flanger 1を指定して、**On**のチェックボックスをチェックします。
鍵盤を弾くと、音に「うねり」ような効果があらわれます。
- ④ **FX 1**タブを押してFX 1ページへ入ると、手順③で指定したエフェクトのパラメータが表示されます。



パラメータを変更して、効果を変更することができます。

例えばFeedbackパラメータの値を-95%に変更すると「うねり」音が大きくなって、音を弾きなおすたびに「金属的な」音がするようになります。

[ダイナミック・モジュレーション]

FX 1ページとFX 2ページでは、Dynamic Modulation (リアルタイムにパラメータをコントロールする機能)が設定できます。

エフェクトのパラメータのうち、*のついたパラメータの値をリアルタイムに操作できます。上の図のStereo Flanger 1ではMod Speedがそれにあたります。

- ⑤ Dynamic Modulationの**ポップアップ・ボタン**を押して、何を使ってダイナミック・モジュレーションを操作するかを指定します。
ここでは、JS(-Y)にしてみましょう。
- ⑥ **Intensity**パラメータを+15にします。
鍵盤を弾きながらジョイスティックを手前に倒すと、音の「うねり」が速くなります。ゆっくり倒せば徐々に速くなっていきます。ジョイスティックの動きはシーケンサに入力することができます。
JS(-Y)は、通常VDF MGのコントロールに使用するので、選択するときは同時にコントロールしても良いかどうかを判断してください。

[エクスプレッション・ペダルを使ってコントロールしよう]

エクスプレッション・ペダルでダイナミック・モジュレーションをコントロールすることができます。

- ① EXP-2等のエクスプレッション・ペダルを、リアパネルのSWITCH/PEDAL 1端子へ接続します。
コントロールするダイナミック・モジュレーションによって接続するペダルを選択してください。例えば、ロータリー・スピーカーの回転を変更するときなどは、スイッチタイプがより簡単に操作できます。
- ② 先の手順⑤で、CC#12(コントロールチェンジNo.12)を指定します。
- ③ GLOBALキーを押してからMENUキーを押します。
- ④ Assignボタンを押してからAssignable Pedalタブを押します。
Assignable Pedalページへ入ります。
- ⑤ ASSIGNABLE SW/PEDAL 1パラメータでEffect Control 1(CC#12)を選びます。

アレンジメントの演奏で生きるエフェクトの設定

Arrangement Playモードで鍵盤を弾くと、Main KBDパートに選択したプログラム音のエフェクト設定が使用されます。

例えば、アレンジメントA47: Distortion Guitarを選択すると、ディストーションのかかった音になります。このように、Main KBDパートはProgramモードで設定した個性的なエフェクトを再現して、ACCパートや他のKBDパートより際立ったサウンドになります。

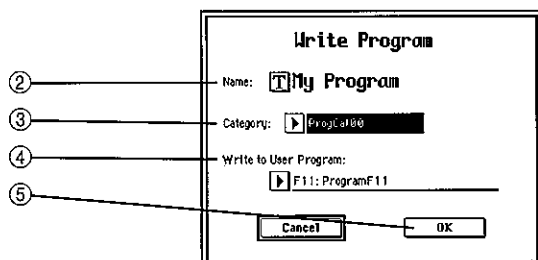
ただし、アレンジメントでプログラムのエフェクトを使用するために、Programモードの設定は以下の2つを守ってください。

- プレースメントはParallel 2を指定する。
- FX 2にはリバープ等の空間系のエフェクトを使用する。

4. プログラムのライト

エディットがひととおり終わったら、本体へライトしましょう。

- ① Programモードでページ・メニュー・ボタンを押し、ページ・メニュー・コマンドからWrite Arrangementを押します。または、フロントパネルのREC/WRITEキーを押します。
ダイアログが表示されます。



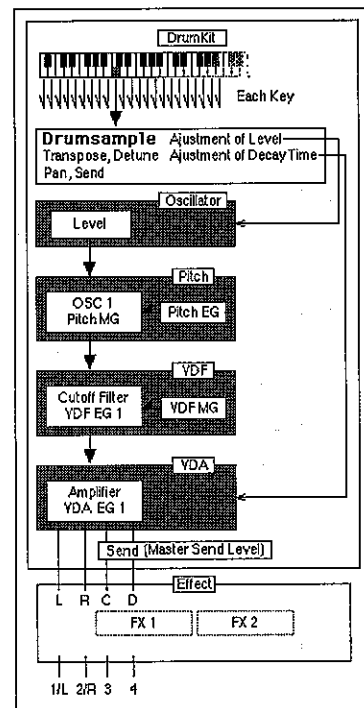
- ② プログラム名を変更するときは、Nameパラメータのテキスト・エディット・ボタンでテキスト・エディット・ダイアログへ移り、プログラムの名前を入力します。
- ③ Categoryパラメータでカテゴリーを指定します。

- ④ Write to User Programパラメータで、F、Gバンク(ユーザー・バンク)の番号を選びます。

- ⑤ OKボタンを押します。

5. ドラム・プログラムの設定

Rバンクのプログラムは、ドラムキットを使ったリズム系のプログラム(ドラム・プログラム)です。ドラム・プログラムの構成は下の図のようになっています。



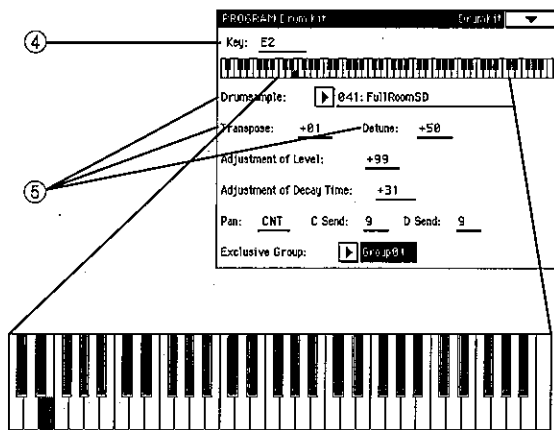
ドラムキットで、ドラムサンプルというドラムやパーカッション音を構成する基本波形を鍵盤ごとに設定し、Oscillator~VDA、Effectを設定します。

Pitch、VDF、VDAの各ページでは、他のプログラムと同様にEGやMGが設定可能ですが、基本的には既存のドラム・バンクのプログラムをベースに、オリジナルのドラム・プログラムを作成するとよいでしょう。

ドラムキットをエディットしよう

- ① EXITキーを押してページPerformance Editへ入ります。
- ② フロントパネルのPROGRAMキーのRキーを押し、上段の1キー、下段の1キーを押します。
R11: GM Kit 1が選択されます。
このドラム・プログラムは、鍵盤ごとに違う打楽器系の音が発音されるようになっています。鍵盤を弾いて確認してください。

- ③ MENUキーを押してから**Drum Kit**ボタンを押します。
Drum Kitページへ入ります。



i30の鍵盤範囲(トランスポーズ、オクターブを設定していないとき)

- ④ **Key**パラメータでE2を選択します。
LCD画面には選んだキーの設定が表示されます。
- ⑤ 鍵盤でE2 (i30の鍵盤で、一番下のミの音)を弾きながら、以下のパラメータを変更します。
Drumsampleパラメータで、使用するドラムサンプルを変更すると音が変わります。
Transposeパラメータや**Detune**パラメータを変更すると、E2のキーの音程が変わります。
このように、ドラム・プログラムでは鍵盤ごとに波形を選ぶことができ、さまざまな設定が行えます。

ドラム・プログラムをエディットしよう

- ① **EXIT**キーを押して、Performance Editページへ入ります。
- ② 自分の作りたいイメージに、最も近いドラム・プログラムを選択します。
- ③ 以下のパラメータで、ドラム・プログラム全体の音色をある程度設定します。
OSC内のOSC Basicページ: Levelパラメータを調整します。
VDF内のVDF 1ページ: CutoffのFrequencyパラメータを調整します。
Effect内のEffectsページ: OSC 1 Send Levelパラメータを調整します。
- ④ **MENU**キーを押してから**Drum Kit**ボタンを押し、Drum Kitページへ入ります。
- ⑤ 鍵盤ごとの設定を変更します。
Transposeと**Detune**パラメータで、音の高さを設定します。
Adjustment of Levelパラメータで、OSC 1で設定されているオシレータ・レベルを調整します。
Adjustment of Decay Timeパラメータで、VDA EGで設定されているディケイ・タイムを調整します。
Panは鍵盤ごとに設定します。
C Sendと**D Send**パラメータの設定と、Effectsページの全体のSend Levelのかけ算で、センドの設定が決まります。つまり、EffectsページでC、D Send Levelパラメータの設定が0になっていると、何も効果が得られないので注意してください。

- ⑥ 変更したい鍵盤の設定がすべて終わったら、他のページのパラメータで微調整をしましょう。

i30の鍵盤範囲外のキーは、OCTAVEキーを使って音の高さを変えてから、鍵盤を弾きながら設定してください。

[ドラムサンプルの選択]

Arrangement Playモードには、**Default Drum Mapping**、**Kick Designation**、**Snare Designation**パラメータがあり、設定に応じてドラムの音を差し替えることができます。これらのパラメータを有効に活用するためには、もとにしたDrum Kitの設定とある程度似たドラムサンプルを使用するのがよいでしょう。

例えば、Arrangement Playモードの3つのパラメータでは、C2のキーをKickの音を想定した上で設定されているので、**XXKick**または**XXBD**(Bass Drumの略)という名前のドラムサンプルを選択するのがよいでしょう。また同様に、それらのパラメータではD2のキーをSnareの音を想定した上で設定されているので、**XXSnare**または**XXSD**(Snare Drumの略)という名前のドラムサンプルを選択するのがよいでしょう。Default Drum MappingやKick Designation、Snare Designationパラメータについては「5. Drums」(パラメータ・ガイドP.5)を参照してください。

[エクスクルーシブ・グループについて]

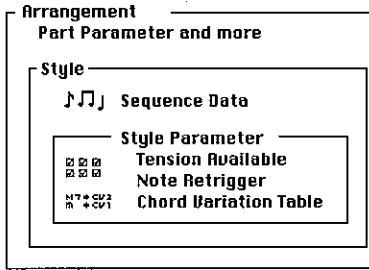
鍵盤でA \flat 2のキーを弾くと、減衰音の短いハイハット(HH)の音がします。そしてB \flat 2のキーを弾くと、減衰音の長いハイハット(HH)の音がします。この2つはハイハットという楽器を違う奏法で鳴らしたときの音です。通常は、同時にこの2種類の音が鳴ることはありません。Drum Kitページで、A \flat 2とB \flat 2のキーを選択し、それぞれの**Exclusive Group**パラメータを同じ番号に設定しておくと、同時に鳴らないようにすることができます。

- ⑦ 変更が終わったら、**ページ・メニュー・ボタン**を押してページ・メニュー・コマンドの**Write Program**を押し、Rバンクのユーザー・エリア(R51~58)へライトします。

スタイルのエディット (Edit Styleモード)

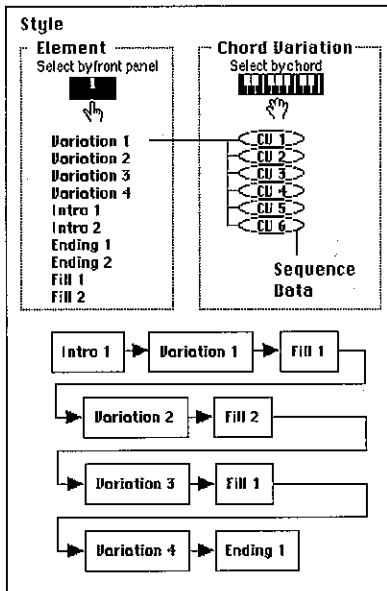
1. スタイルについて

スタイルは、アレンジメントで使用するACCパート用の楽譜のようなもので、音符(ノート・データ)等の入ったシーケンス・データと、コード指定時に各パートの演奏法を指示するスタイル・パラメータで構成されています。



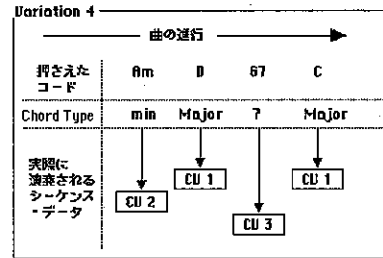
スタイルのシーケンス・データの实体は、コード・バリエーション(Chord Variation)です。

アレンジメントの演奏は、フロントパネルのVariation 1~4キーなどでエレメントが選択され、次に、指定されたコードに応じてエレメント内のコード・バリエーションが選択されます。そして、Bass、ACC1、ACC2、ACC3の各パートが指定されたコードに合わせたノートで演奏されます。



実際にスタイルを作る際は、1つのコード・バリエーションをレコーディングし、Testページで試してみましょう。それだけでもあらゆるコードで違和感無く演奏できる場合もあります。うまく演奏できないときに、他のコード・バリエーションをレコーディングすればよいのです。

例えば下の図のように、バリエーションの演奏時にAm→D→G7→Cとコードが進行するとき、メジャー・コード(ここでは、DとC)では違和感無く演奏できますが、マイナー・コード(Bm)やセブンス・コード(G7)ではうまくいかないことがあります。



そのようなときは、まずマイナー・コード用のコード・バリエーションをレコーディングし、そのコード・バリエーションでセブンス・コードを試してみます。それでも合わないときに、セブンス・コード用のコード・バリエーションをレコーディングしてください。

Major:		sus2:		m17:		dim:	
CV 1	CV 1	CV 2	CV 2	CV 1	CV 1	CV 1	CV 1
CV 1	CV 1	CV 2	CV 2	CV 1	CV 1	CV 1	CV 1
CV 1	CV 2	CV 3	CV 3	CV 1	CV 1	CV 1	CV 1
CV 1	CV 2	CV 3	CV 3	CV 1	CV 1	CV 1	CV 1
CV 1	CV 2	CV 3	CV 3	CV 1	CV 1	CV 1	CV 1

コード・バリエーションを複数レコーディングしたときは、Chord Variation Tableパラメータで各コードに対するコード・バリエーションを割り当ててください。例えば、メジャー・コードにはCV 1を、マイナー・コードにはCV 2を、セブンスにはCV 3を、というようにこのパラメータでは、コードを押さえたときにどのコード・バリエーションを演奏させるかを指定します。アレンジメントの演奏時にコードを弾くと、i30ではChord Variation Tableパラメータの設定を基に、弾いたコードにあわせてコード・バリエーションが変化します。

2. スタイルをレコーディングしよう

ここでは、スタイルを初期化して、最初から作る方法を説明します。次のa~cを順番にエディットして、各パラメータの役割を覚えましょう。

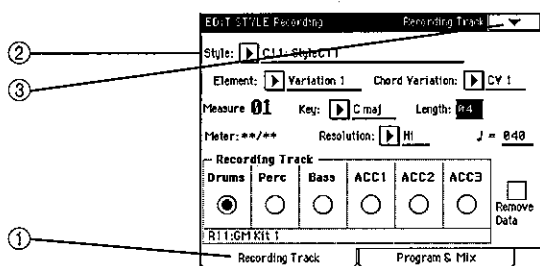
a. スタイルを初期化しよう

すでにあるスタイルを部分的に変更するときは初期化する必要はありませんが、最初から1つ1つパラメータを選択しスタイルを作り上げるときは、スタイルのパラメータの設定を初期化します。

初期化後のパラメータの値は、「プログラム、スタイルのイニシャライズ」(P.56)を参照してください。

- ① Edit StyleモードでEXITキーを押し、Recording Trackタブを押します。

Recording Trackページが表示されます。



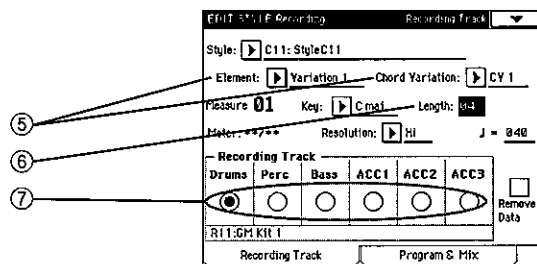
- ② スタイル・セレクト・ボタンで、初期化するスタイルを選びます。
- ③ ページ・メニュー・ボタンを押してから、ページ・メニュー・コマンドのInitialize Styleを押します。

Write Style	Get ACC2 Part
Metronome Setting	Get ACC3 Part
Get Style	Get Style Element
Get Drums Part	Initialize Style
Get Perc Part	Erase User Style
Get Bass Part	Memory Status
Get ACC1 Part	

- ④ OKボタンを押します。
スタイル・パラメータの設定が初期化され、元の画面へ戻ります。

b. Drums、Percトラックをレコーディングしよう

- ⑤ ElementパラメータにVariation 1を、Chord VariationパラメータにCV 1を選択します。



- ⑥ Lengthパラメータで、このコード・バリエーションの長さ(小節単位)を設定します。
ここでは、4小節にします。

- ⑦ Recording Trackパラメータで、レコーディングするトラックを選択します。

ここではDrumstrackを選びます。Edit Styleモードでは、レコーディング中にトラックを変更することもできます。

このときのプログラム、パン、音量は、Program & Mixページで設定します。しかしこれらの設定は、アレンジメント演奏時には、アレンジメントのパラメータで再設定されるので、厳密に設定する必要はありません。入力し易くするためのものと考えてください。

- ⑧ REC/WRITEキーを押します。
レコーディング準備状態になります。
拍子を変更する場合は、Meterパラメータで拍子を設定してください。

また、リズム感に自信のない方は、Resolutionパラメータを♪(16分音符)または♪(8分音符)に設定しましょう。多少リズムがずれても、設定値に応じたタイミングで補正されたデータが入力されます。

- ⑨ START/STOPキーを押します。
メトロノームが2小節(プリカウント:Metronome Settingで設定)鳴ってから、レコーディングが開始されず。

ループ・レコーディングなので、4小節目の入力が終わると自動的に1小節目へ戻って入力し続けることができます。

もし、違う音をレコーディングしてしまったときは、Remove Dataをチェックしてその音の鍵盤を押します。演奏が一周すると、押している間に鳴ったその音が消えます。消えたのを確認したらチェックをはずし、次の周で音を入力し直してください。

- ⑩ START/STOPキーを押して、レコーディングを終了します。

レコーディングの前の状態と比較するとき

COMPAREキーを押すと、COMPAREキーのLEDが点灯してレコーディングする前の状態へ戻ります。

もう一度COMPAREキーを押すと、LEDが消灯してレコーディングした後の状態になります。

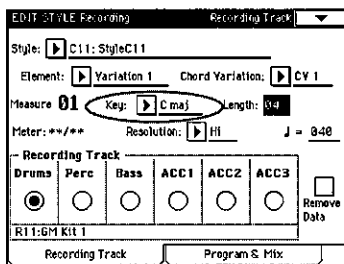
START/STOPキーを押すとデータが再生されるので、両方のデータを聴きくらべ、気に入ったデータで引き続きレコーディングを続けましょう。

c. Bass、ACC1～3トラックをレコーディングしよう

ここでは、ACC1トラックをレコーディングしてみましょう。

① Keyパラメータを設定します。

Bass、ACC1、ACC2、ACC3の各トラックのレコーディング時には、Keyパラメータの設定が重要になります。



Keyパラメータでは、コード・バリエーションの調を設定します。そして、各トラックへはこの調に合わせた演奏をレコーディングします。

例えばKeyパラメータをCmaj(シー・メジャー)にしたときは、CM7(シー・メジャーセブン)の構成音(ド、ミ、ソ、シ)で演奏してください。またCmin(シー・マイナー)に設定したときは、Cm7(シー・マイナーセブン)の構成音(ド、ミb、ソ、シb)で演奏してください。

このように、Keyパラメータをメジャー(長調)にしたときはメジャーセブン、マイナー(短調)にしたときはマイナーセブンの構成音で演奏すると、あらゆるコードに対応できます。

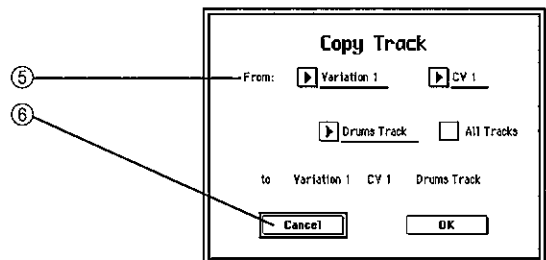
- ② 先の手順①でACC1を選択します。
- ③ REC/WRITEキーを押してから、必要に応じてMeterパラメータで拍子、Resolutionパラメータでレゾリューションを設定します。
- ④ START/STOPキーを押してから、鍵盤でCM7の構成音(ド、ミ、ソ、シ)を弾いて、演奏をレコーディングしてみましょう。
- ⑤ START/STOPキーを押して、レコーディングを終了します。

コード・バリエーションをコピーしよう

DrumstrackやPercトラックはコードに関係しないので、コード・バリエーションを1つレコーディングし、コピーして変更すれば、簡単にコード・バリエーションを増やすことができます。

ここでは、DrumstrackのVariation 1のCV 1を、CV 2へコピーしてみましょう。

- ① Edit StyleモードでMENUキーを押し、Editボタンを押します。
- ② ElementパラメータとChord Variationパラメータで、コピー先のコード・バリエーションを指定します。
ここでは、Variation 1とCV 2をそれぞれ指定します。
- ③ Recording Trackパラメータでコピー先のトラックを指定します。
ここでは、Drumstrackを指定します。
- ④ ページ・メニュー・ボタンを押し、ページ・メニュー・コマンドからCopy Trackを押します。

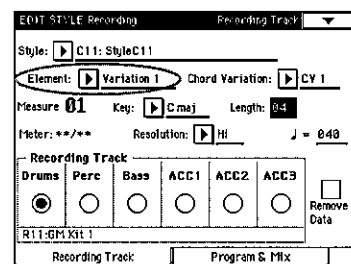


- ⑤ Fromで、コピー元のエレメント、コード・バリエーション、を選択します。
ここでは、Variation 1、CV 1、Drumstrackを選択し、All Tracksのチェックをはずしておきます。
- ⑥ OKボタンを押します。

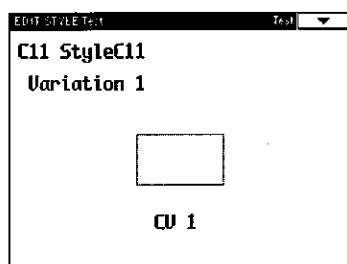
3. コード・バリエーションを確認しよう

レコーディングしたスタイルが、アレンジメントの演奏でどのように演奏されるかをTestページで確認することができます。エレメントが完成するたびに、確認するとよいでしょう。

- ① Edit StyleモードでEXITキーを押し、Elementパラメータで、確認するエレメントを選択します。



- ② MENUキーを押してから**Test**ボタンを押します。
Testページへ入ります。



- ③ **START/STOP**キーを押してエレメントの演奏を開始します。
- ④ 鍵盤でコードを弾きます。
先にレコーディングしたトラックの演奏が変化し、LCD画面の中央にコード・ネームが表示されます。
弾いたコードと演奏がかみ合わないときは、もう一度レコーディングし直したり、弾いたコードに合ったコード・バリエーションをレコーディングしてください。
例えば、Cminのコードを押さえたときにいまひとつ演奏がしっかりこないときは、CV 2へマイナー用のコード・バリエーションをレコーディングし、Chord Var. Tableページのm(マイナー)へCV 2を割り当て、もう一度Testページで試してください。

4. パターン化しよう

ユーザー・スタイルのシーケンス・メモリは、以下のように12個のブロックに分かれています。

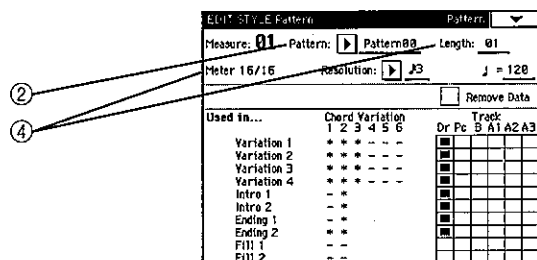
- Block 1: C11~14
- Block 2: C15~18
- Block 3: C21~24
- Block 4: C25~28
- Block 5: C31~34
- Block 6: C35~38
- Block 7: C41~44
- Block 8: C45~48
- Block 9: C51~54
- Block 10: C55~58
- Block 11: C61~64
- Block 12: C65~68

それぞれのブロックで記録可能なシーケンス・データの量は約**15,200イベント**です。各ブロックに4つのスタイルを記録するときは、1スタイルあたり3,800イベント程度にしなくてはならないので、ドラムのように一定の演奏を繰り返すエレメントは、積極的にパターンを作って使用しましょう。

ドラムのパターンを作ろう

Edit Styleモードで**EXIT**キーを押し、Recording Trackページを表示させ、あらかじめStyleパラメータで作成するスタイル、Recording TrackパラメータでDrumsトラックを選択します。鍵盤を弾くとドラムの音になります。

- ① **MENU**キーを押してから**Pattern**ボタンを押します。
Patternページが表示されます。

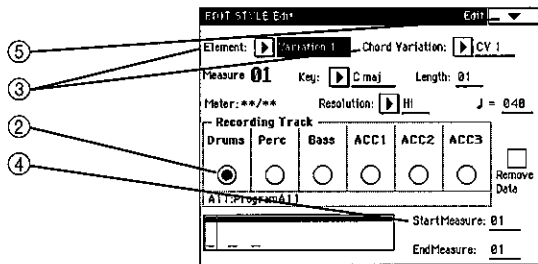


- ② **Pattern**パラメータでパターンを選びます。
ここでは、Pattern00を選びましょう。
例えば、0x番はDrumstrack用、1x番はPerctrack用というように自分のルールを決めておくことと便利です。
パターンは1スタイルごとに100個持つことができます。
- ③ **REC/WRITE**キーを押します。
レコーディングの待機状態になります。
- ④ **Length**パラメータでパターンの長さを指定します。
ここでは、01(1小節)を選択します。
パターンは短めにしたほうが融通がきくので、1~2小節程度の長さにするのが無難です。
拍子を変更する場合は、Meterパラメータで設定してください。
また、リズム感に自信のない方は、Resolutionパラメータを♪(16分音符)または♪(8分音符)に設定しましょう。多少リズムがずれても、設定値に応じたタイミングで補正されたデータが入力されます。
- ⑤ **START/STOP**キーを押します。
メトロノームが2小節(プリカウント:Metronome Settingで設定)鳴ってから、レコーディングが開始されません。
もし、違う音をレコーディングしてしまったときは、Remove Dataをチェックしてその音の鍵盤を押します。演奏が一周すると、押し続けている間に鳴ったその音が消えます。消えたのを確認したらチェックをはずし、次の周で音を入力し直してください。
- ⑥ **START/STOP**キーを押してパターンのレコーディングを終了します。
ここでCOMPAREキーを押すと、レコーディング前の状態へ戻すことができます。

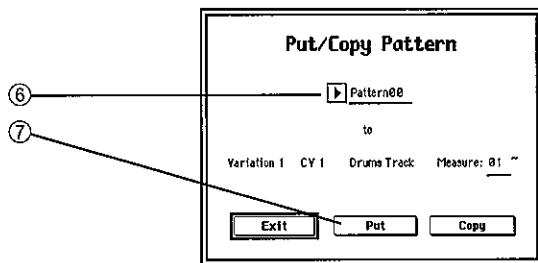
作ったパターンをトラックへ置いてみよう

先にレコーディングしたドラムのパターンをDrumstrackの1小節から4小節まで置いてみましょう。

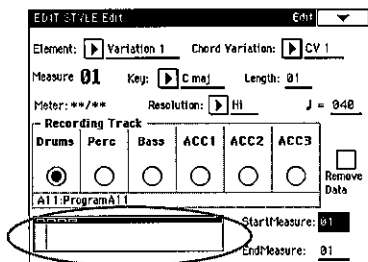
- ① Edit StyleモードでMENUキーを押してからEditボタンを押します。
Editページが表示されます。



- ② Recording TrackパラメータでDrumsを選びます。
- ③ ElementパラメータにVariation 1、Chord VariationパラメータにCV 1を選択します。
- ④ Start Measureパラメータを01に設定します。
- ⑤ ページ・メニュー・ボタンを押して、ページ・メニュー・コマンドのPut/Copy Patternを選択します。



- ⑥ パターンを選択します。
ここでは、Pattern00を選択します。
- ⑦ Putボタンを押します。
Measureパラメータの表示が02に変わったのを確認してください。
- ⑧ 続けてPutボタンを4回押し、ドラムのパターンを4小節分置きます。
- ⑨ Exitボタンを押して元のページへ戻ります。
ここでは、プットされたパターンの状態が確認できます。



- ⑩ START/STOPキーを押して、Drumstrackの演奏を確認します。

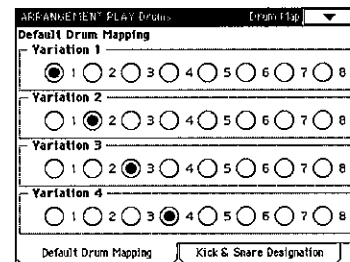
先に作ったパターンが4小節間繰り返されます。このとき、Drumstrackの各小節には「Pattern00が置かれている」という情報しかなく、演奏データはPattern00に1小節分しかありません。このためプットする場所が多いほどメモリの節約ができます。また、トラックへレコーディングする手間も省けます。

ただし、パターンのプットやコピーを多用すると、単純な演奏になりがちなので、いろいろなパターンをレコーディングしましょう。

5. Drumstrackの高度なレコーディング

Default Drum MappingとKick & Snare Designationパラメータを活用する場合

Drumstrackをレコーディングするとき以下の事項を守ると、アレンジメント演奏中にArrangement PlayモードのDrumsページでいろいろな変化を加えることができます。



- キックにはC2(左端の鍵盤)、スネアにはD2を使う。
Kick DesignationパラメータやSnare Designationパラメータで違う音のキックやスネアに変更可能です。
- サイド・スティック(C#2)は使わずにスネア(D2)の音を使う。
Default Drum Mappingパラメータで3か4を選択すると、スネアはサイド・スティックに変換されます。また、サイド・スティックはスネアに変換されます。
- ライド・シンバル(D#3、B3、F3)は使わずにハイハット(F#2、F#1、A#2)を使う。
Default Drum Mappingパラメータで4か6を選択すると、これらのハイハットはライド・シンバルに変換されます。また、ライド・シンバルはハイハットに変換されます。
- ハイハットのレコーディングには、基本的にクローズド・ハイハット(F#2)を使う。
Default Drum Mappingパラメータで7を選択すると、オープン・ハイハット(A#2)に変換されます。
- アクセント・ハイハット(F#1)はアクセントを付けるときのみに使う。
Default Drum Mappingパラメータで8を選択すると、アクセント・ハイハットはクラッシュ2(A3)とオープン・ハイハット(A#2)はクラッシュ1(C#3)になります。

6. エLEMENTについて

i30には、Variation 1~4、Intro 1~2、Ending 1~2、Fill 1~2の10個のELEMENTがあります。

もし、オリジナルのELEMENTを作るときは、すべてのELEMENTを最初から作る必要はありません。

まずVariation 1をつくり、それをVariation 2へコピーしてデータを加え、Variation 2をつくりそれをVariation 3にコピーしてデータを加える、というように少しずつ変化を加えていけばよいのです。

Intro 1とEnding 1は自由につくろう

アレンジメント演奏時にINTRO/ENDING 1, 2キーを押すと、イントロやエンディングの演奏になります。

INTRO/ENDING 2キーを押したときのイントロやエンディングは、鍵盤でコードを弾くとそれに応じてアレンジメントの演奏やコードが変更されますが、INTRO/ENDING 1キーでは、それらが変更されません。

ELEMENTのIntro 1とEnding 1へは、コード展開などを入れて自由にレコーディングし、弾いたコードに影響されずに演奏させることができます。また、Default Drum Mappingパラメータの設定はIntro 1、Ending 1では無効になるので、Drumトラックも自由にレコーディングしてください。

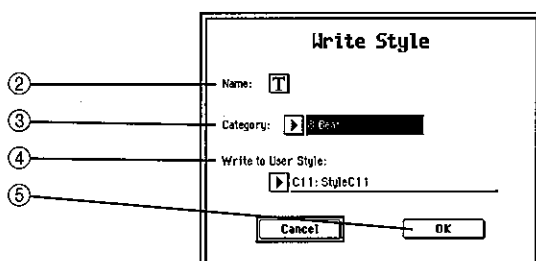
マイナーの曲にイントロやエンディングがメジャー・コードで演奏されると変なので、コード・バリエーションは、CV 1にメジャー・コード用、CV 2にマイナー・コード用を作っておくのがよいでしょう。

7. スタイルをライトしよう

気に入ったスタイルの設定ができたなら、本体へライトしてください。ライトする前にスタイルを変更すると、作成したスタイルが消滅してしまいます。

- ① Edit Styleモードでページ・メニュー・ボタンを押し、ページ・メニュー・コマンドからWrite Styleを押します。または、フロントパネルのREC/WRITEキーを押します。

ダイアログが表示されます。



- ② スタイル名を変更するときは、Nameパラメータのテキスト・エディット・ボタンでテキスト・エディット・ダイアログへ移り、スタイルの名前を入力します。
- ③ Categoryパラメータでカテゴリーを選択します。
- ④ Write to User Styleパラメータで、Cバンク(ユーザー・バンク)の番号を指定します。

- ⑤ OKボタンを押します。

スタイルとしてライトできる設定内容は以下の通りです。

[LCD画面での設定]

- Keyパラメータの設定
- 各ページの設定
- コード・バリエーション

スタンダードMIDIファイルの演奏 (Song Playモード)

Song Playモードでは、スタンダードMIDIファイル(SMF)をフロッピー・ディスクから直接読みこんで再生することができます。SMFをエディットをせずに演奏をするだけならば、このモードを選択するのがよいでしょう。

1. SMFについて

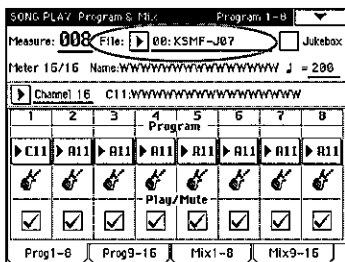
i30でSMFを再生するときは、フォーマット0のSMFをお勧めします。フォーマット1のSMFは、ロード(演奏データの読み込み)に多少時間を要します。

i30では、MIDという拡張子が付いたファイルだけをSMFとして認識します。必ず、ファイル名の拡張子が.MIDであることを確認してください。

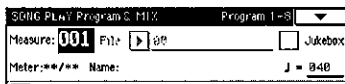
2. SMFデータを再生しよう

フロッピー・ディスクから直接再生する

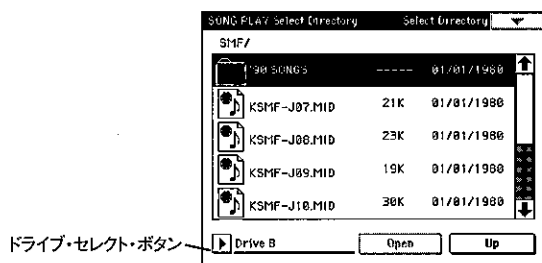
- ① **SONG PLAY**キーを押して、Song Playモードへ入ります。
- ② SMFデータの入ったフロッピー・ディスクをi30のディスクドライブへ挿入します。
- ③ **LCD画面**を押してください。
フロッピー・ディスクのデータがロードされます。
- ④ **File**パラメータにSMFのファイル名が表示されます。



フロッピー・ディスク内にSMFが無い、または現在選択されているディレクトリにSMFが無い場合は、下のようFileパラメータが表示されません。



SMFが入っているディレクトリへ移動するときは、まず**MENU**キーを押してから**Select Directory**ボタンを押し、Select Directoryページを表示させます。

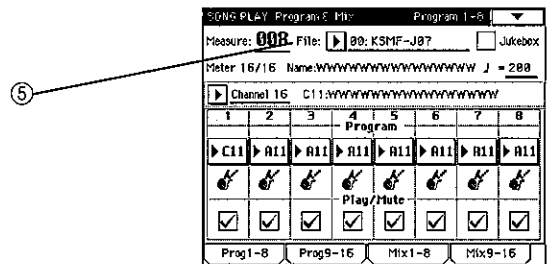


ハード・ディスクを内蔵しているときは、**ドライブ・セレクト・ボタン**を押して再生するデータが収められているドライブを選択します。

そして**Open**ボタン、**Up**ボタンを押して階層を移動し、SMFを見つけてください。

再生するSMF(拡張子は、MID)がLCD画面に表示されるのを確認したら、**EXIT**キーを押します。

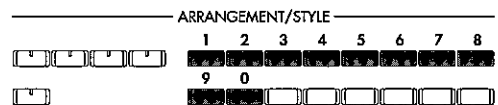
- ⑤ **ファイル・セレクト・ボタン**を押して、ファイル・リストから演奏するファイル名を選びます。



- ⑥ **START/STOP**キーを押します。
演奏が始まります。
- ⑦ もう一度**START/STOP**キーを押すと停止します。

NMS(Numeric MIDI file Selection)機能を使って再生する

SMFをディスクにセーブすると、ファイルごとに固有の番号がつきます。Song Playモードでは、フロントパネルのARRANGEMENT/STYLEキーでファイルの番号を指定し、演奏したいSMFを素早く選択することができます。ARRANGEMENT/STYLEキーで入力できる番号は下図のとおりです。



- ① SMFの演奏中にフロントパネルの**ARRANGEMENT/STYLE**キーで、次に演奏するSMFの番号を指定します。
番号は3桁で入力してください。15は、「0」、「1」、「5」と入力します。
入力が終わると、NMSパラメータと共に入力した番号が表示されます。
ディスクからSMFをDeleteすると、この番号も同時に削除されます。欠番を指定しないように注意してください。



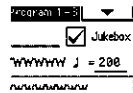
- ② 一度演奏を止めてから**START/STOP**キーで演奏を開始させます。
入力した番号のSMFが演奏されます。

Jukebox機能を使って再生しよう

i30には、SMFデータ演奏方法としてJukebox機能があります。

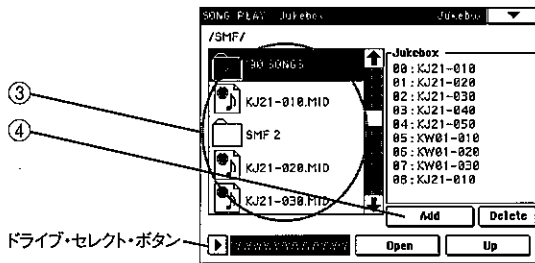
この機能では、先の手順⑤で表示されたファイル・リストの順番を変更することができます。

- ① Jukeboxのチェック・ボックスをチェックします。



- ② MENUキーを押してからJukeboxボタンを押します。

Jukeboxページへ入ります。



ハード・ディスクを内蔵しているときはドライブ・セレクト・ボタンを押して、再生するデータが収められているドライブを選択します。

- ③ スクロール・バーを使って、最初に演奏させるSMF(拡張子は.MID)を表示させ、そのファイルを選択します。
- ④ Addボタンを押します。
Jukeboxリストに③で指定したファイル名が表示されます。
- ⑤ 2番目に演奏させるファイルを選択し、Addボタンを押します。
演奏されるファイルの順に、Jukeboxリストに登録されます。Jukeboxリストに登録できるファイルは、最大100(00~99)ファイルです。
- ⑥ 登録が終わったらEXITキーを押します。
- ⑦ START/STOPキーを押します。
登録した順に演奏が再生されます。
- ⑧ もう一度START/STOPキーを押すと、演奏が停止します。

! Jukeboxリストに登録できるファイルは、同じディレクトリ内のファイルのみです。

Jukeboxリストの登録時に以下の3つを行うと、Jukeboxのリストが破棄されてしまいます。そのときは、ページJukeboxでリストを作りなおしてください。

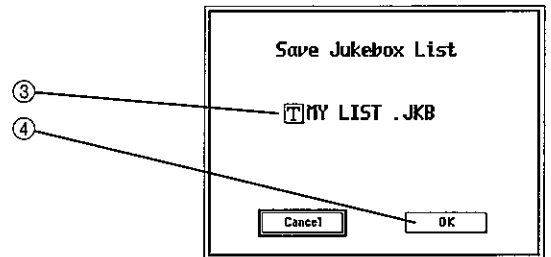
- ディレクトリを変更する
- フロッピー・ディスクを抜く
- ドライブを変更する(オプションのハード・ディスクを取り付けたときのみ)

3. Jukeboxリストをセーブ(保存)しよう

Jukeboxリストはディスクへセーブすることができます。

セーブの方法

- ① 先の手順で、Jukeboxリストを作成します。
- ② ページ・メニュー・ボタンを押して、ページ・メニュー・コマンドのSave Jukebox Listを押します。



- ③ テキスト・エディット・ボタンで、Jukeboxリストの名前を入力します。
- ④ OKキーを押します。
Jukeboxリストがディスクへセーブされます。

ロードの方法

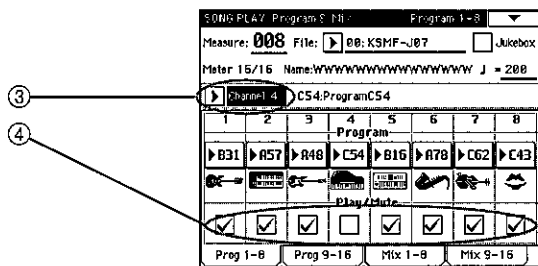
- ① JukeboxページでJukebox Listファイル(拡張子.JKB)を選びます。
- ② ページ・メニュー・ボタンを押して、ページ・メニュー・コマンドのLoad Jukebox Listを押します。
Jukeboxリストがi30へロードされます。

4. SMFデータに合わせて演奏しよう

マイナス・ワン・プレイ

i30ではSMFデータを再生しながら特定のパートを自分の演奏に代えることができます。これを**マイナス・ワン・プレイ**といいます。

- ① 「2. SMFデータを再生しよう」(P.41)でSMFを再生させ弾きたいパートのチャンネルを確認し、一度停止します。
- ② **EXIT**キーを押してから**Prog 1-8**タブを押します。
- ③ **Channel**パラメータのポップアップ・ボタンで自分で演奏するパートのチャンネルを選びます。
ここでは、チャンネル4にしましょう。
鍵盤を弾くと、チャンネル4のプログラムの音が鳴りません。



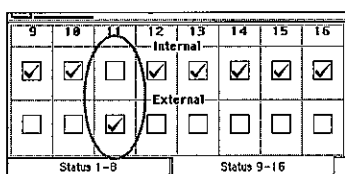
- ④ **Play/Mute**パラメータのチェック・ボックスを設定します。
チャンネル4の演奏データを鳴らさないようにして、代わりに自分で演奏するときには、Play/Muteパラメータのチェックをはずします。
チャンネル4の演奏データと一緒に自分の演奏を入れるときは、Play/Muteパラメータのチェックをつけます。
- ⑤ **START/STOP**キーを押して演奏を開始させ、曲に合わせて鍵盤で演奏してください。

[外部MIDI機器を使うとき]

特定のチャンネルを、接続した外部音源を使って鳴らすことができます。

Track Statusページへ入り、外部音源を使うチャンネルのInternalパラメータのチェックをはずします。同時にExternalパラメータにチェックしていれば、i30の内部音源では音が鳴らずに、MIDI OUT端子からMIDIデータが送信されます。

下の図では、チャンネル11が外部音源だけで鳴ります。ただし、チャンネル11のMIDIチャンネルと外部音源のMIDIチャンネルはあらかじめ合わせておいてください。

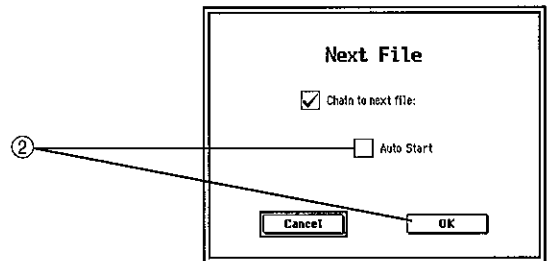


5. 1曲ずつ演奏したいとき

工場出荷時は、**START/STOP**キーで演奏を始めると、Fileパラメータのポップアップ・ボタンで表示されるすべての曲を続けて演奏します。

以下の手順で設定すると、1曲ごとに演奏が止まり**START/STOP**キーで曲の開始を指定できるようになります。

- ① Song Playモードで**EXIT**キーを押してから**ページ・メニュー・ボタン**を押し、**ページ・メニュー・コマンド**の**Next File**を押します。



- ② **Auto Start**のチェックをはずし、**OK**ボタンを押します。
次のSMFを選択したところで自動的に演奏が止まる設定になります。
- ③ **START/STOP**キーを押すと演奏が始まり、1曲終わるとそこで止まります。もう一度**START/STOP**キーを押すと、次の曲が始まります。
何度も同じSMFを繰り返し練習したいときは、手順②で**Chain to next file**のチェックをはずしてください。こうすると、演奏が終わってもそのSMFが選択された状態になるので、**START/STOP**キーを押すともう一度同じ曲が演奏されます。

データを保存しよう (Diskモード)

1. 使用できるメディアについて

i30のDiskモードでは、作成したデータをフロッピー・ディスクやハード・ディスクへセーブ(保存)し、そのデータをi30へロード(読み込み)することができます。フォーマットの方法については、Diskモードの「3-1. Format」(パラメータ・ガイドP.74)を参照してください。

フロッピー・ディスク

- 2HD
- 2DD

フォーマット後の容量は、2HDが1.44MB(18セクタ/トラック)、2DDが720KB(9セクタ/トラック)です。

▲ 2DDのフロッピー・ディスクも使用できますが、容量が少ないので、すべてのファイルをセーブできません。

ハード・ディスク(i30へ内蔵する場合)

i30は、別売の「i30内蔵ハードディスク」を1台内蔵することができます。

フォーマット後の容量は1GB(1,080MB)です。

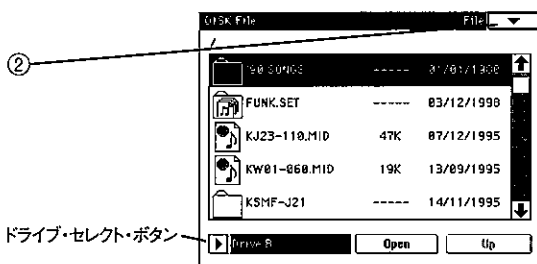
ハード・ディスクの内蔵については、弊社の営業技術課または最寄りのコルグ営業所へお問い合わせください。

2. データをセーブしよう

i30のバックিং・シーケンス・データとソング・データは、本体の電源を切ると消えてしまいます。このデータを保存するときは、フロッピー・ディスクやハード・ディスクへセーブしてください。

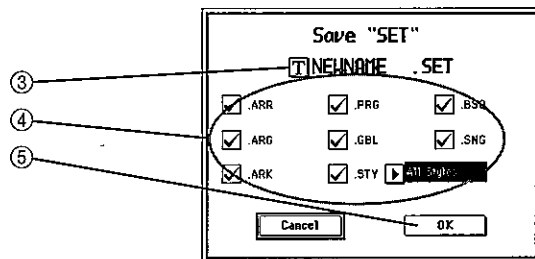
またその他のデータでも、フロッピー・ディスクやハード・ディスクへセーブしておけば、そのデータを変更してもロードすると元の設定に戻せるので、気に入った設定はセーブするように心がけましょう。

- ① DiskモードでEXITキーを押します。Fileページへ入ります。



ハード・ディスクを内蔵しているときはドライブ・セレクト・ボタンを押して、セーブ先を選択します。

- ② ページ・メニュー・ボタンを押し、ページ・メニュー・コマンドのSaveを押します。

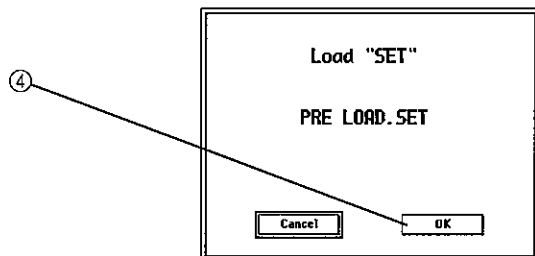


- ③ テキスト・エディット・ボタンで名前を入力します。
- ④ チェック・ボックスで、保存する必要のないファイルの拡張子のチェックをはずします。作成したデータを忠実に再現するには、すべてのチェック・ボックスをチェックする(.STYではAll Stylesを選択)ことをお勧めします。
- ⑤ OKボタンを押します。データがディスクへセーブされ、Fileページへ戻ります。LCD画面には、(名前).SETというディレクトリが表示されます。

3. データをロードしよう

ディスクへセーブしたデータをi30へロードします。

- ① DiskモードでEXITキーを押します。Fileページへ入ります。ハード・ディスクを内蔵しているときはドライブ・セレクト・ボタンを押して、ロードするデータが収められているドライブを選択します。
- ② LCD画面で.SETディレクトリを選択します。
- ③ ページ・メニュー・ボタンを押し、ページ・メニュー・コマンドのLoadを押します。



- ④ OKボタンを押します。SETディレクトリの中のファイルがi30へロードされ、Fileページへ戻ります。このSETディレクトリを選択してOpenボタンを押すと、セーブ時のダイアログでチェックをつけた拡張子のファイルが入っています。そして、SETディレクトリ内には、SETの名前と同じ名前をもったファイルが入ります。これらのファイルをi30へロードするときには、SETディレクトリを選択してロードをすれば、一度にすべてのファイルをロードすることができるというわけです。

4. Diskモードで扱うデータについて

Diskモードでセーブ、ロードできるデータは以下のとおりです。なおこれらのデータは、ライト機能を使って本体へ書き込みするデータと同じです。

Arrangement Playモードのデータ

- **.ARR** (Arrangement Parameters) : ユーザー・アレンジメント (C11~88, D11~88) のデータ。
 - メロディー・パート (KBDパート) の諸設定
 - 自動伴奏 (ACCパート) の楽器編成、音量バランス
 - どのスタイルを使用するかの設定
 - テンポなど
- **.ARG** (Arrangement Global Parameter) : すべてのアレンジメントに共通の設定。
 - Arrangement PlayモードのGlobalページの設定
 - フロントパネルのCHORD MEMORYキーなどのオン/オフ状態
- **.ARK** (KBD Set Parameters) : アレンジメントのメロディー・パート (KBDパート) の諸設定 (11~88)。

Programモードのデータ

- **.PRG** (Program Parameters) : ユーザー・プログラム (F11~88, G11~88, R51~58) のデータ。

Globalモードでライトしたデータ

- **.GBL** (Global Parameter) : すべてのモードに影響する設定。
 - Master Tune
 - SW 1, SW 2にアサインする機能の設定など

Edit Styleモードのデータ

- **.STY** (Style Parameters/Data) : Arrangement Playモードで使用するユーザー・スタイル (C11~68) のデータ。
 - シーケンス・データ
 - コードバリエーションテーブルなど

Backing Sequenceモードで作成したデータ

- **.BSQ** (Backing Sequence Data) : Arrangement Playモードで作成したアレンジメントを使った、自動伴奏つき演奏データ (0~9)。

SONGモードで作成したデータ

- **.SNG** (Song Data) : 16 Trackの自動伴奏なし演奏データ (0~9)。

フロッピー・ディスクの扱い方

フロッピー・ディスクの使用時には、以下の内容を守ってください。ディスクの扱い方を間違えると、データが壊れる恐れがあります。

1. フロッピー・ディスクの種類とフォーマット

i30では、2HDまたは2DDの3.5インチのフロッピー・ディスクを使用することができます。

買って来たばかりの新しいディスクや他の機器で使っていたディスクは、そのまま使用することはできません。これらのディスクをはじめてi30で使用する場合には、あらかじめ**フォーマット**という処理をしておく必要があります。

フォーマットの方法については、Diskモードの「3-1. Format」(パラメータ・ガイドP.74)を参照してください。

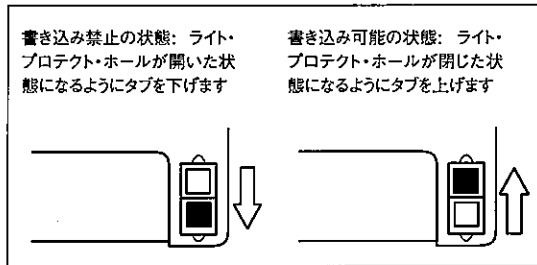
2. フロッピー・ディスクの取り扱いについて

- フロッピー・ディスクのシャッター部分を開けたり、フロッピー・ディスク内の磁気面に直接触れないでください。磁気ディスクが汚れたり、傷つけるとデータの読み出し書き込みができなくなります。
- フロッピー・ディスクをディスク・ドライブに入れたまま、絶対にi30を輸送しないでください。振動でディスク・ドライブのヘッドがフロッピー・ディスクを傷つけ、使用できなくなることがあります。
- フロッピー・ディスクをテレビ、コンピュータ、コンピュータ・ディスプレイ、スピーカー、電源トランスなど磁気を発生する機器には近づけないでください。ディスクに記録されたデータが消えてしまうことがあります。
- 高温、多湿の場所、直射日光のあたる場所、ゴミやホコリの多い場所での使用、保管は避けてください。
- フロッピー・ディスクの上にもものをのせないでください。
- ディスク・ドライブの動作中は、フロッピー・ディスクを取り出したり、本体に衝撃を与えないようにしてください。

3. フロッピー・ディスクのライトプロテクトについて

ディスクには、誤ってデータを消去してしまったり書き換えてしまうことのないようにライトプロテクト・ホールという小さな窓がついています。

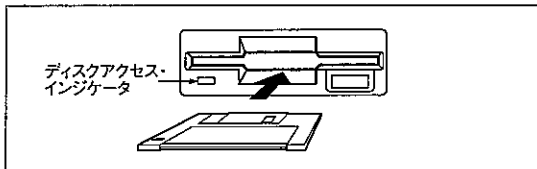
ディスクに書き込んだデータを壊してしまわないように、セーブ後はタブを下げて書き込み禁止の状態にしてください。



4. フロッピー・ディスクの入れかた

フロッピー・ディスクのラベル面が上になるようにしてディスク・ドライブに入れてください。「カチッ」という音がして、ディスクが確実にドライブにセットされるまで挿入してください。

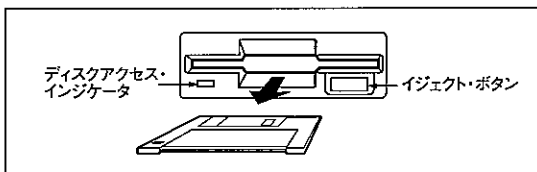
無理に押し込むと故障の原因になりますので注意してください。ディスクを挿入する際は、ていねいに、まっすぐ挿入してください。



5. フロッピー・ディスクの取り出しかた

フロッピー・ディスクをディスク・ドライブから取り出すときは、ディスクアクセス・インジケータの消灯を確認してから、イジェクト・ボタンを押して取り出します。

このボタンを押してもディスクが出てこないときは、無理にディスクを取り出さずに、最寄りの楽器店または(株)コルグの営業技術課へご相談ください。



6. ヘッドのクリーニング

ヘッドが汚れていると、セーブやロード時にエラーが発生する原因になります。このためヘッドは定期的にクリーニングする必要があります。ヘッドのクリーニングには、市販の湿式3.5インチ両面用ヘッド・クリーニング・ディスクを使用してください。クリーニングの方法は、クリーニング・ディスクの取扱説明書をご覧ください。

MIDIアプリケーション

i30をコンピュータと接続する場合、MIDIインターフェースを介してMIDIケーブルで接続する方法(MIDIによる接続)と、専用接続ケーブルを使用して直接コンピュータと接続する方法(専用接続ケーブルによる接続)があります。お使いのコンピュータやシステムに合わせて説明をお読みください。なお、単体のMIDIシーケンサを使用している方は、MIDIによる接続の説明をお読みください。

- MIDIシーケンサと接続する場合…「MIDIによる接続」
- コンピュータと接続する場合(MIDIインターフェース使用)…「1. MIDIによる接続」
- IBM PC(互換機)と接続する場合(専用接続ケーブル使用)…「2. IBM PC(互換機)との接続」(P.48)
- Apple Macintoshと接続する場合(専用接続ケーブル使用)…「3. Apple Macintoshとの接続」(P.48)
- NEC PC-9800/9821シリーズと接続する場合(専用接続ケーブル使用)…「4. NEC PC-9800シリーズとの接続」(P.48)

コンピュータとの接続

i30はコンピュータと専用接続ケーブルで接続し、添付の**KORG MIDI Driver**を使用することにより、コンピュータでi30を鳴らしたりすることができます。

i30は、次のコンピュータと専用接続ケーブルで直接接続できます。

IBM PC(互換機):

接続キットAG-001B(接続ケーブル、ドライバー・ソフトウェアKORG MIDI Driver) [別売]

Apple Macintoshシリーズ:

接続キットAG-002B(接続ケーブル、ドライバー・ソフトウェアKORG MIDI Driver) [別売]

NEC PC-9800シリーズ:

RS-232C(SERIAL1)を利用する場合

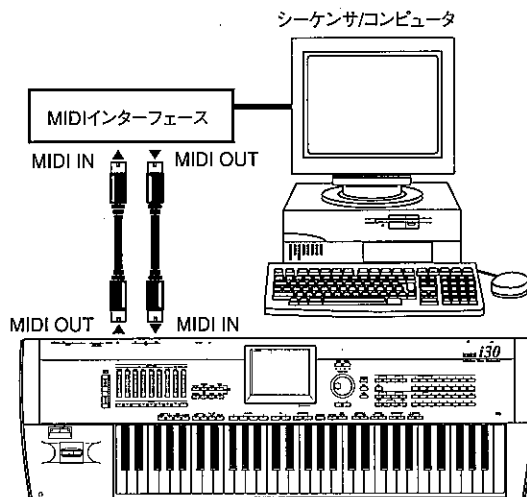
接続キットAG-003B(接続ケーブル、ドライバー・ソフトウェアKORG MIDI Driver) [別売]

SERIAL2を利用する場合

接続キットAG-001B(接続ケーブル、ドライバー・ソフトウェアKORG MIDI Driver) [別売]。

1. MIDIによる接続

単体のMIDIシーケンサや、MIDIインターフェースを装着したコンピュータとi30を接続するときは、シーケンサ/コンピュータ(MIDIインターフェース)のMIDI OUT端子と、i30のMIDI IN端子をMIDIケーブルで接続します。また、i30のMIDI OUT端子とシーケンサ/コンピュータ(MIDIインターフェース)のMIDI IN端子をMIDIケーブルで接続します。



さらに他のMIDI機器を接続する場合は、シーケンサ/コンピュータ(MIDIインターフェース)のMIDI OUT端子に接続するか、i30のMIDI THRU端子に接続してください。

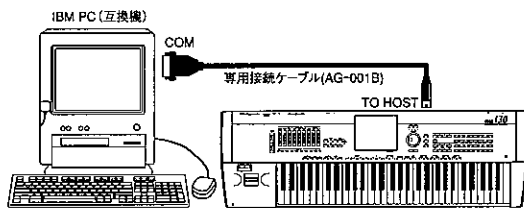
⚠ コンピュータとMIDIインターフェースの接続、およびMIDIポートの設定については、MIDIインターフェースの取扱説明書を参照してください。

i30のキーボード演奏をコンピュータやシーケンサで記録し、さらにi30で音を鳴らす場合(i30を入力用のMIDIキーボード兼MIDI音源として使用する場合)、i30とシーケンサ/コンピュータのMIDI OUTとMIDI INを交互に接続します。このときシーケンサ/コンピュータでエコー・バック(MIDI INで受け取った信号をそのままMIDI OUTに送信する機能)をONにしていると、キーボードによる発音とエコー・バックによる発音が重なってしまいます。このように接続する場合は、i30をローカル・オフ(キーボード部と音源部の内部接続を切り離す)に設定してください。ローカル・オフの設定は、GlobalモードのFilter, MIDIページで行います。

⚠ ローカル・オフに設定すると、i30単体では音が出なくなります(キーボードを弾いても音は鳴りません)。i30だけで使用する場合はローカル・オンにしてください。

2. IBM PC(互換機)との接続

IBM PC(互換機)のシリアル・ポート(COMポート)とi30のTO HOST端子を専用接続ケーブルAG-001B[別売]で接続します。



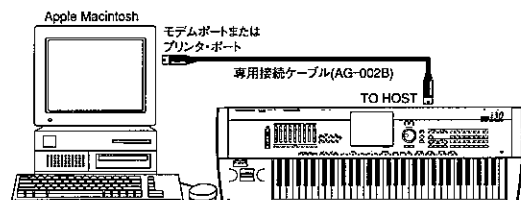
- コンピュータのシリアル・ポートが25ピンの場合は9ピン-25ピン変換アダプターをご利用ください。

i30をIBM PC(互換機)と接続する場合には、GlobalモードのClock, Host, Damperページで、"TO HOST" Baud Rateパラメータを**38.4k**に設定します。

Windowsでお使いになる場合は、KORG MIDI Driverをインストールします。インストールの方法は、「KORG MIDI Driverのインストールとセットアップ」(P.49)を参照してください。

3. Apple Macintoshとの接続

Apple Macintoshのモデム・ポートまたはプリンタ・ポートとi30のTO HOST端子を専用接続ケーブルAG-002B[別売]で接続します。



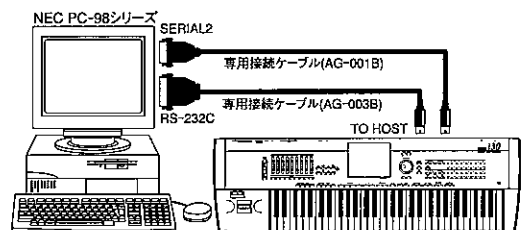
- お使いになるアプリケーション(シーケンサ)にクロックの設定がある場合は、**1MHz**に設定してください。

i30をApple Macintoshと接続する場合には、GlobalモードのClock, Host, Damperページで、"TO HOST" Baud Rateパラメータを**31.25k**に設定します。KORG MIDI Driverのインストールの方法は、「KORG MIDI Driverのインストールとセットアップ」(P.49)を参照してください。

4. NEC PC-9800シリーズとの接続

NEC PC-9800シリーズのRS-232C(SERIAL1)を利用する場合は、RS-232C端子とi30のTO HOST端子を専用接続ケーブルAG-003B[別売]で接続します。

NEC PC-9800シリーズのSERIAL2を利用する場合は、SERIAL2端子とi30のTO HOST端子を専用接続ケーブルAG-001B[別売]で接続します。



i30をNEC PC-9800シリーズと接続する場合、RS-232C(SERIAL1)を利用する場合は、GlobalモードのClock, Host, Damperページで、"TO HOST" Baud Rateパラメータを**31.25k**に設定します。SERIAL2を利用する場合は、"TO HOST" Baud Rateパラメータを**38.4k**に設定します。

MS-DOS上のアプリケーション(シーケンサ)をお使いになる場合は、RS-232C/MIDI変換アダプターモードに設定します。また、Windowsでお使いになる場合は、KORG MIDI Driverをインストールします。インストールの方法は、「KORG MIDI Driverのインストールとセットアップ」(P.49)を参照してください。

"TO HOST" Baud Rateの設定

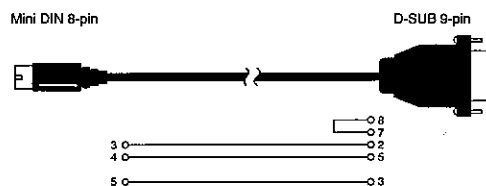
- GLOBALキーを押し、Globalモードへ入ります。
- MENUキーを押してから、Clock, Host, Damperボタンを押します。
Clock, Host, Damperページが表示されます。
- "TO HOST" Baud Rateパラメータを31.25または38.4に設定します。

31.25k: Apple Macintoshとの接続、またはNEC PC-9800シリーズのRS-232C(SERIAL1)端子を使った接続時

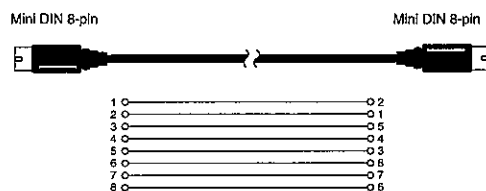
38.4k: IBM PC(互換機)との接続、またはNEC PC-9800シリーズのSERIAL2端子を使った接続時

専用接続ケーブル配線図

(1) AG-001B (for IBM PC or Compatible)



(2) AG-002B (for Macintosh)



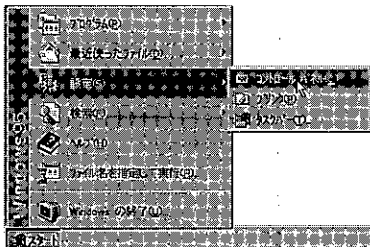
(3) AG-003B (for NEC PC-98)



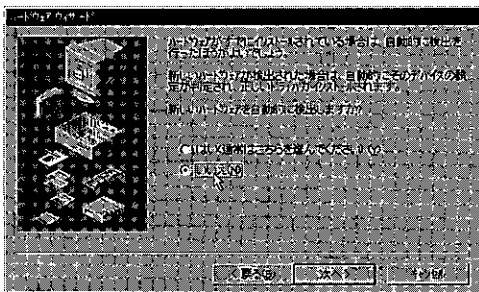
KORG MIDI Driverのインストールとセットアップ

1. KORG MIDI DriverのWindows95へのインストール

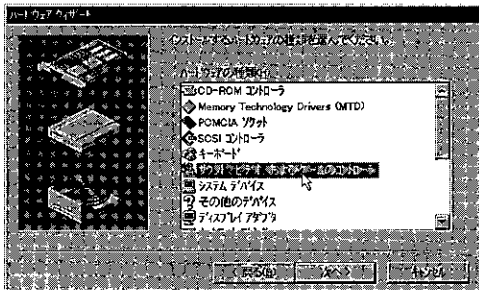
- ① タスクバーの[スタート]ボタンをクリックして、[設定]の中の[コントロールパネル]をクリックします。



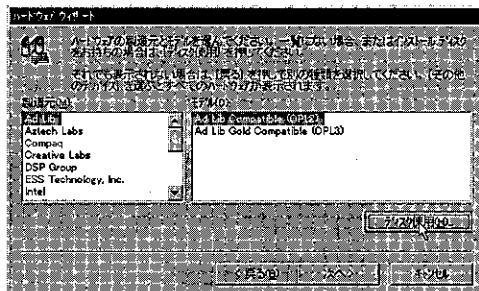
- ② コントロールパネルの中の[ハードウェア]アイコンをダブルクリックすると、ハードウェアウィザードが起動するので[次へ>]ボタンをクリックします。
- ③ 新しいハードウェアを自動的に検出しますか?という質問に対して、必ず[いいえ]を選び、[次へ>]ボタンをクリックします。



- ④ [サウンド、ビデオ、およびゲームのコントローラ]を選び、[次へ>]ボタンをクリックします。



- ⑤ [ディスク使用]をクリックします。

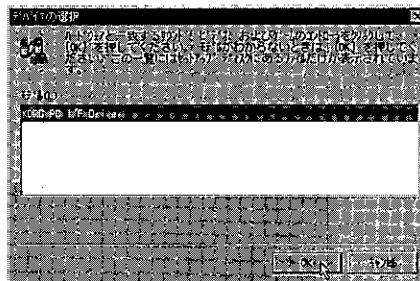


ドライブとディレクトリを指定するダイアログが表示されます。

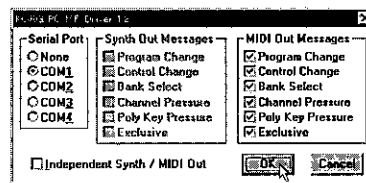
- ⑥ AG-001B、AG-003Bの付属ディスクをコンピュータのドライブに挿入します。Aドライブに挿入した場合は“A: ¥” (Bドライブの場合は“B: ¥”)と入力し、[OK]ボタンをクリックします。

ただし、PC-9800シリーズでAG-001Bの付属ディスクをインストールする場合は、ディスクをAドライブに挿入した場合は“A: ¥PC98” (Bドライブの場合は“B: ¥PC98”)と入力し、[OK]ボタンをクリックしてください。

- ⑦ [OK]ボタンをクリックして、[完了]をクリックします。



- ⑧ 「KORG MIDI Driver (Windows)のセットアップ」(P.51)に従ってセットアップを行い、[OK]ボタンをクリックします。



- ⑨ ドライバーを有効にするために必ず再起動させてください。

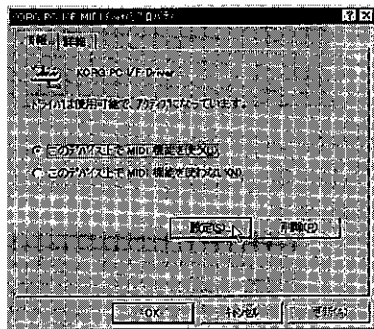


KORG MIDI DriverのWindows95のセットアップを変更する場合

- ① コントロールパネルの中の[マルチメディア]アイコンをダブルクリックすると、マルチメディアのプロパティダイアログが表示されます。



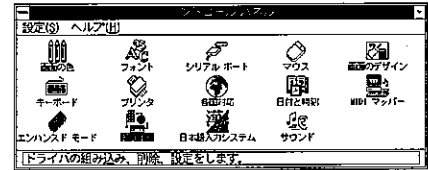
- ② 右上の[詳細設定]タブをクリックします。
- ③ [MIDIデバイス]の[+]をクリックして(表示が[-]に変わります) [KORG PC I/F MIDI Port]をクリックします。
- ④ [プロパティ]ボタンをクリックします。
KORG PC I/F MIDI Portのプロパティが表示されます。
- ⑤ [設定]ボタンをクリックします。



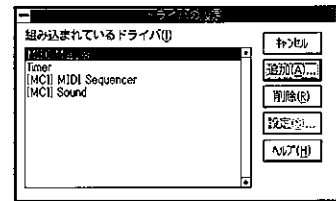
「KORG MIDI Driver (Windows)のセットアップ」に従ってセットアップを行い、[OK]ボタンをクリックします。設定を変更した場合にはWindowsを再起動させてください。

2. KORG MIDI DriverのWindows 3.1へのインストール

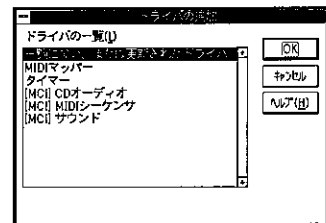
- ① コントロールパネルの中のドライバアイコンをダブルクリックします。



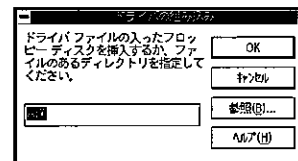
- ② [追加...]ボタンをクリックします。



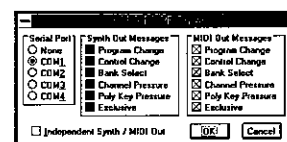
- ③ ドライバの一覧の中から[一覧にない、または更新されたドライバ]を選び、[OK]ボタンをクリックします。



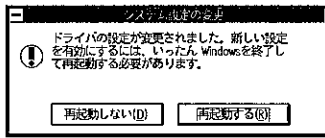
- ④ AG-001B、AG-003Bの付属ディスクをコンピュータのドライブに挿入します。Aドライブに挿入した場合は“A: ¥” (Bドライブの場合は“B: ¥”)と入力し[OK]ボタンをクリックします。



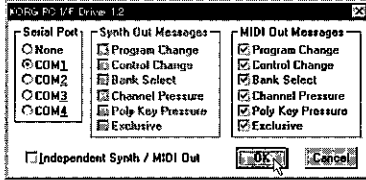
- ⑤ KORG PC I/F Driverを選び、[OK]ボタンをクリックすると、セットアップの画面になります。「KORG MIDI Driver (Windows)のセットアップ」(P.51)に従って、セットアップを行ってください。



- ⑥ セットアップ後、ドライバを有効にするために、ディスクを取り出し、[再起動する]を選択します。



KORG MIDI Driver (Windows) のセットアップ



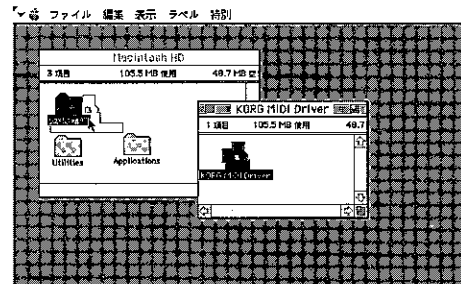
- ① Serial Portでは**i30**を接続したシリアルポートを[COM1]～[COM4]の中から選びます。PC-9800シリーズではRS-232C (SERIAL 1)に接続している場合は[COM1]に、SERIAL2に接続している場合は[COM2]を選んでください。
KORG MIDI Driverを組み込んだ後に、シリアルポートを別の用途に使うときには、[None]を選んでドライバを無効にしてください。
- ② [Independent Synth/MIDI Out]をチェックしてあるときは、チェックをはずします。
チェックすると誤動作の原因になります。
- ③ [MIDI Out Messages]では**i30**へ送るメッセージを選ぶことができます。
- ④ 選択が終わったら[OK]ボタンをクリックします。また、無効にしたい場合は[Cancel]をクリックします。

3. KORG MIDI DriverのMacintoshへのインストール

- ▲ KORG MIDI Driverを使用するには、あらかじめApple MIDI ManagerおよびPatchBayがインストールされている必要があります。Apple MIDI ManagerおよびPatchBayは、お使いのMIDIアプリケーションに付属されているものをお使いください。AG-002Bには付属されていません。

KORG MIDI Driverを使うと、“Modem MIDI Out/Port setting”ダイアログ(P.52)で、**i30**に送るMIDIチャンネルとメッセージの種類を設定することができます。そのような機能が必要ない場合は、KORG MIDI Driverを使わずに、Apple MIDI Driverをそのまま使用することができます。Apple MIDI Driverを使う場合や、Apple MIDI Managerを使用しないMIDIアプリケーション(シーケンサ)を使う場合は52ページをご覧ください。

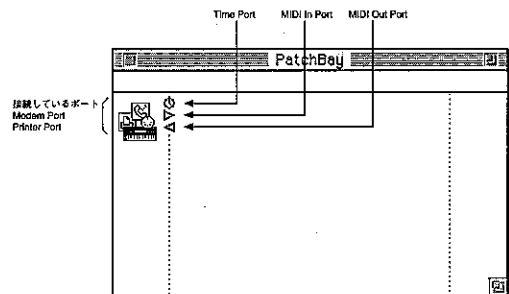
- ① AG-002Bの付属ディスク内のKORG MIDI Driverを起動ディスクのシステムフォルダにコピーします。



- ② システムフォルダ内にApple MIDI Driverがあるときは削除するか、他のフォルダに移動してください。Apple MIDI Managerは削除や移動を行わないように注意してください。
- ▲ KORG MIDI Driverは、Apple MIDI Driverの機能を含んでいます。
- ③ 特別メニューから“再起動”を選択します。

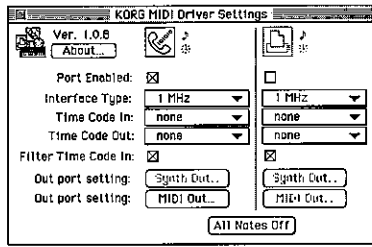
KORG MIDI Driver (Macintosh) のセットアップ

- ① PatchBayを起動します。

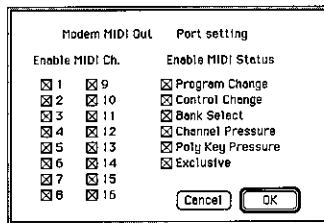


インストールが正しく行われた後、PatchBayを起動すると上図のようにPatchBayウィンドウ内にKORG MIDI Driverのアイコンが表示されます。(Modem/Printerの各ポートはセットアップの状態により表示が異なる場合があります。)

- ② PatchBayの中のKORG MIDI Driverのアイコンをダブルクリックします。
セットアップダイアログが表示されます。



- ③ i30を接続しているポートの Port Enableをチェックし、Interface Typeを[1MHz]に設定します。
i30にはKORG PC IFが内蔵されていないので、[KORG PCIF]を選択しないでください。
- ④ [Out Port Setting] ボタンを押します。
次のダイアログが現れます。ここで各ポートへ出力されるMIDIチャンネル/メッセージを選択することができます。チェックされているチャンネル/メッセージのみ出力します。



- ⑤ 設定後、[OK]ボタンを押します。
- ⑥ MIDIアプリケーション(シーケンサ)を起動して、MIDIアプリケーションのOut Portの◀からマウスをドラッグしてMIDI DriverのMIDI Outに接続します。
- 🔍 PatchBayの使用方法については、「🍏」メニューの「About PatchBay ...」等の説明をご覧ください。

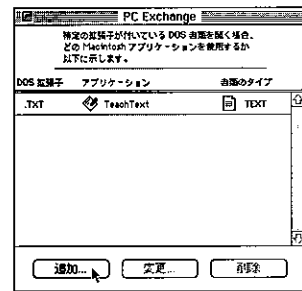
Apple MIDI Driverを使う場合は、(KORG MIDI Driverがシステムフォルダ内にあるときは、削除または移動した後)PatchBayを起動し、その中のApple MIDI Driverのアイコンをダブルクリックして、i30を接続したPortのEnabledをチェックし、Interface Typeを[1MHz]に設定して、ダイアログを閉じます。PatchBay上で、MIDIアプリケーション(シーケンサ)のOut Portの◀からマウスをドラッグして、MIDI Outに接続します。

Apple MIDI Managerを使用しないMIDIアプリケーション(シーケンサ)を使う場合は、i30が接続されているPortを選択し、クロックの設定を[1MHz]に設定してください。

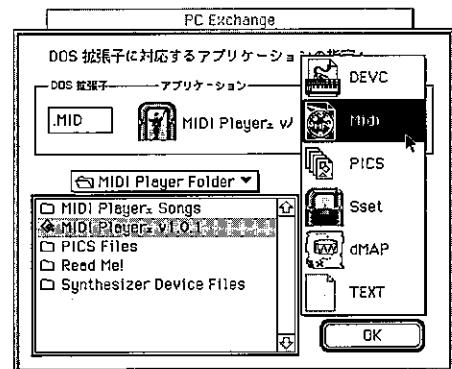
PC ExchangeによるSMFの変換方法

市販のスタンダードMIDIファイル(SMF)のソングファイルのほとんどが、MS-DOSフォーマットで保存されています。
PC Exchangeを使用すると、MS-DOSフォーマットのSMFソングファイルをMacintoshで認識することができます。

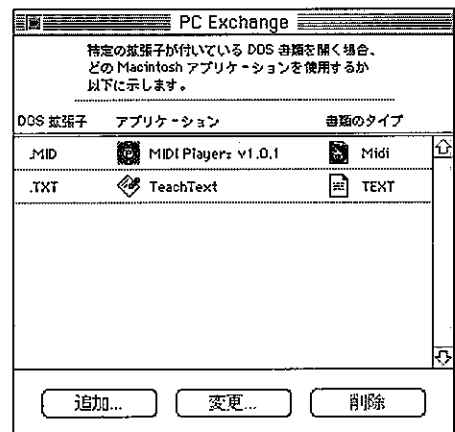
- ① コントロールパネル内のPC Exchangeを開きます。



- ② [追加...]ボタンを押します。
[DOS拡張子に対応するアプリケーションの指定]ウィンドウが現れます。



- ③ DOS拡張子項目に“.MID”と入力します。
MS-DOSでは、ファイルの種類を分類するために拡張子というピリオドの後に続く3文字をファイル名の後に付けます。SMFには、“.MID”という拡張子をつけるのが一般的です。
- ④ ダイアログの下半分に表示されている一覧から、お持ちのSMFを扱えるMIDIアプリケーション(シーケンサ)を選びます。
アプリケーション項目に選択したアイコンが現れます。



R

Root directory is full.

- ルート・ディレクトリにファイルをセーブしたり、**Create Directory**コマンドを実行したとき、ルート・ディレクトリのエントリ数を越えてしまった。
- ☞ 既に存在しているファイルやディレクトリを消去するか、ディスクを交換してください。

S

Source includes pattern.

- ソースにパターンの2小節目以降があり、パターンをオープンしなかったので実行できない。

Source is empty.

- ソースに指定したトラックや小節、パターンにデータが存在しない。

Source overlaps destination.

- **Copy Measure**コマンドを実行したとき、ソースとディステーションの小節が重なってしまっている。

T

Tempo Track can't be recorded alone.

- カレント・トラックをTempo Trackにしてレコーディングを開始しようとした。
- ☞ テンポ・トラックは単独でレコーディングすることはできないので、テンポの変化をレコーディングしたいときは、他のトラックのレコーディング時に、テンポの横のテンポトラックをRECに設定して一緒にレコーディングしてください。

This style has not been done "Write Style" yet. Do you discard this edited style ?

- エディット中のスタイルをライトする前に他のスタイルを選択した。
- ☞ エディット中のスタイルをライトする場合は、**Cancelボタン**を押してから**Write Style**コマンドを実行してください。

Track number over.

- SMFのロード時に、読み込むトラックの数が16を超えてしまった。

U

Unable to create directory.

- 階層の上限(フルパスで64文字以内)を超えて、ディレクトリを作成しようとした。

Y

You can't undo this change. Are you sure ?

- シーケンス・メモリの空き容量が足りないので、COM-PAREキーを押してもアンドゥできません。
- ☞ Backing SequenceモードのErase Backing SequenceコマンドやSongモードのErase Songコマンドで、必要のないバックアップ・シーケンス・データやソング・データを消去し、メモリーを確保してください。

故障とお思いになる前に

故障とお思いになる前に、次の項目を確認してください。

電源が入らない

- 電源コードがコンセントに接続されていますか。
- ☞ 接続を確認してください(P.6)。
- パワー・スイッチがオンになっていますか。
- ☞ リアパネルのパワー・スイッチをオンにしてください。

電源は入っているがLCD画面には何も表示されない

- ☞ リアパネルのCONTRASTつまみで、LCD画面のコントラストを調整してください。

LCD画面の操作でうまく入力できない

- ☞ Touch Panel Calibrationコマンドを実行し、タッチパネルの感度を正しく調整してください。
GlobalモードのBasic Setupページで、ページ・メニュー・コマンドのTouch Panel Calibrationを実行してください。ページ・メニュー・コマンドを開けられないほどずれてしまった場合は、GlobalモードでEXITキーと[+]キーを同時に押してください。

音がでない

- アンプ、ミキサー、ヘッドホンが正しく端子に接続されていますか。
- ☞ 接続を確認してください(P.6)。
- アンプ、ミキサーの電源が入っていますか。
- Local Controlの設定がONになっていますか。
- ☞ GlobalモードのFilter, MIDIページのLocal Control Onをチェックしてください。
- MASTER VOLUMEスライダーまたはOUTPUT MIXERスライダーが上がっていますか。
- OUTPUT 3, 4端子から音が出ない場合、エフェクトのプレースメントがOUTPUT 3, 4端子から出力するように設定されていますか。または、エフェクトのSEND・レベルを0以外に設定してありますか。
- ☞ EffectのPlacementページで、OUTPUT 3, 4端子へ音が出るプレースメントに設定してください。また、C Send Level, D Send Levelを0以外に設定してください。

- Arrangement Playモード、Backing Sequenceモードで特定のパートが鳴らない: フロントパネルのPLAY/MUTEキーのLEDが点灯していますか。
- Songモード、Song Playモードで特定のパートが鳴らない: Play/Muteがチェックされていますか。Internalがチェックされていますか。PanがOFF、C Send Level、D Send Levelが0以外になっていますか。Key WindowページやVelocity Windowページは、音が出る設定になっていますか。

音が止まらない

- ProgramモードのOSCで、OSC BasicページのHoldのチェックがはずれていますか。
- GlobalモードのClock、Host、Damperページで、DAMPER Switch Polarityが正しい設定になっていますか。

データをロードしたらアレンジメントが正しく演奏されない

- データの保存時のダイアログで、すべてのチェック・ボックスをチェックしましたか。

データをロードしたらバックシーケンスが正しく演奏されない

- データの保存時のダイアログで、すべてのチェック・ボックスをチェックしましたか。

データをロードしたらソングが正しく演奏されない

- データの保存時のダイアログで、すべてのチェック・ボックスをチェックしましたか。

START/STOPキーを押しても演奏がスタートしない

- GlobalモードのClock、Host、Damperページで、Clock SourceがInternalになっていますか。

Backing SequenceモードやSongモードでレコーディングができない

- GlobalモードのClock、Host、Damperページで、Clock SourceがInternalになっていますか。

外部から送信されたMIDIデータにตอบสนองしない

- MIDIケーブルはすべて正しく接続されていますか。
- 送信機器と同じチャンネルで、MIDIデータを受信していますか。

外部機器から送信されたMIDIデータに正しくตอบสนองしない

- GlobalモードのFilter、MIDIページで、Enable Program Change、Enable Bank Change、Enable Control Change、Enable Aftertouchが、それぞれチェックされていますか。
- i30が対応しているメッセージを送信していますか。

オシレータ2に関する設定が表示されない

- ダブル・プログラムを選択していますか。

フロッピー・ディスクをフォーマットできない

- 3.5インチの2HDまたは2DDを使用していますか。
- フロッピー・ディスクは正しく挿入されていますか。
- フロッピー・ディスクのライトプロテクト・ホールを閉じ、「書き込み可能な状態」にしていますか。
- ☞ ライトプロテクト・ホールを閉じた3.5インチの2HDまたは2DDのフロッピー・ディスクを、フロッピー・ディスクドライブへ正しく挿入して、もう一度フォーマットしてください。

フロッピー・ディスクにデータをセーブ、ロードできない

- フロッピー・ディスクは正しく挿入されていますか。
- フロッピー・ディスクはフォーマットされていますか。
- フロッピー・ディスクのライトプロテクト・ホールを閉じ「書き込み可能な状態」にしていますか。
- ☞ ライトプロテクト・ホールを閉じた3.5インチの2HDまたは2DDのフロッピー・ディスクを、フロッピー・ディスクドライブへ正しく挿入して、もう一度セーブまたはロードしてください。



プログラムやスタイルを初期化すると、各パラメータの値は以下ようになります。

1. プログラム

Oscillator

<OSC Basic>

Oscillator Mode	Single	-----
Mono	Off	Off
Hold	Off	Off
Multisample	360: Square	-----
Level	50	50
Pan	CNT	CNT

<Basic Pitch>

Octave	8' (Standard)	-----
--------	---------------	-------

<Pitch Bend Range>

Joystick X	+2	+2
Aftertouch	+0	+0

Pitch

<Pitch MG 1>

LFO Waveform	Triangle	Triangle
Intensity	00	00
Frequency	50	50
Delay	00	00
Fade in	00	00
KBD Tracking	+00	+00
Key Sync	Off	Off

<MG Control>

Joystick	00	00
Aftertouch	00	00
Freq.Control JS & AT	0	0

<Pitch EG>

EG Intensity	+00	+00
Level Velocity Sens.	+00	+00
Attack Time	00	00
Decay Time	00	00
Release Time	00	00
Start Level	+00	+00
Attack Level	+00	+00
Release Level	+00	+00
Time Modulation Vel.	+00	+00

VDF**<VDF 1>**

Cutoff Frequency	99	99
Color	00	00
Cutoff EG Intensity	00	00
Vel.Sens. EG Intensity	+00	+00
Vel.Sens. Color	+00	+00
Key.Trk Intensity	+00	+00
Key.Trk Mode	Off	Off
Key.Trk Pivot Key	C4	C4

<VDF MG>

Enable OSC 1	Off	Off
LFO Waveform	Triangle	Triangle
Intensity	00	00
Frequency	50	50
Delay	00	00
Key Sync	Off	Off

<VDF EG 1>

Attack Time	00	00
Decay Time	00	00
Slope Time	00	00
Release Time	00	00
Attack Level	+00	+00
Start Level	+00	+00
Attack Level	+00	+00
Release Level	+00	+00
Time Modulation Vel.	00	00
Attack Time	0	0
Decay Time	0	0
Slope Time	0	0
Release Time	0	0
Time Modulation Key.	00	00
Attack Time	0	0
Decay Time	0	0
Slope Time	0	0
Release Time	0	0

<Control>

Cutoff Freq. JS X	+00	+00
VDF MG Intensity JS-Y	00	00
Cutoff Freq. AT	+00	+00
VDF MG Intensity AT	00	00

VDA**<VDA 1>**

Vel.Sens. Level	+00	+00
Key.Trk Intensity	+00	+00
Key.Trk Mode	Off	Off
Key.Trk Pivot Key	C4	C4

<VDA EG 1>

Attack Time	00	00
Decay Time	00	00
Slope Time	00	00
Release Time	00	00
Attack Level	99	99
Break Level	99	99
Sustin Level	99	99
Time Modulation Vel.	00	00
Attack Time	0	0
Decay Time	0	0
Slope Time	0	0
Release Time	0	0
Time Modulation Key.	00	00
Attack Time	0	0
Decay Time	0	0
Slope Time	0	0
Release Time	0	0

<Control>

OSC Level	+00	+00
-----------	-----	-----

Effect

OSC 1 C Send Level	9	9
OSC 1 D Send Level	9	9
Placement	Parallel 2	Parallel 2
FX 1	No Effect: Off	No Effect: Off
FX 2	No Effect: Off	No Effect: Off
C Pan	L	L
D Pan	R	R

Drum Kit:**All Keys (A0...C8)**

DrumSample	-----	Same as R11
Transpose	-----	+00
Detune	-----	+00
Adjustment of Level	-----	+00
Adjustment of Decay Time	-----	+00
Pan	-----	CNT
C Send	-----	0
D Send	-----	0
Exclusive Group	-----	None

2. スタイル

Tempo	120
Drums (Program)	R11
(Pan)	PROG
(Volume)	100
Perc (Program)	R23
(Pan)	PROG
(Volume)	100
Bass (Program)	A52
(Pan)	CNT
(Volume)	100
(Wrap-Around)	07
(Retrigger)	On
ACC1 (Program)	A11
(Pan)	CNT
(Volume)	100
(Wrap-Around)	07
(Tension)	On
(Retrigger)	Off
ACC2 (Program)	A43
(Pan)	CNT
(Volume)	100
(Wrap-Around)	07
(Tension)	On
(Retrigger)	Off
ACC3 (Program)	A86
(Pan)	CNT
(Volume)	100
(Wrap-Around)	07
(Tension)	On
(Retrigger)	Off

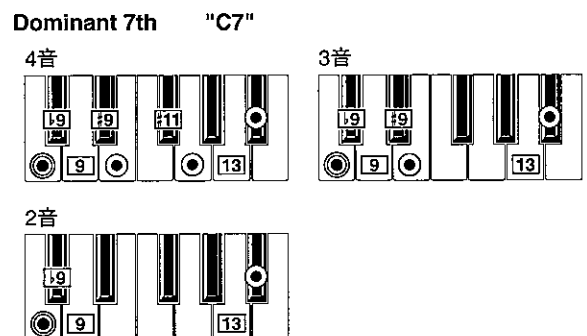
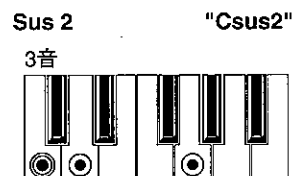
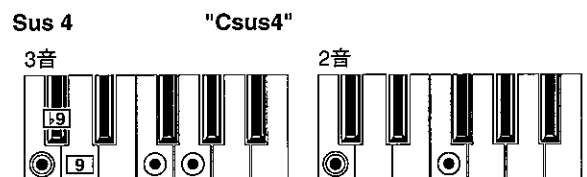
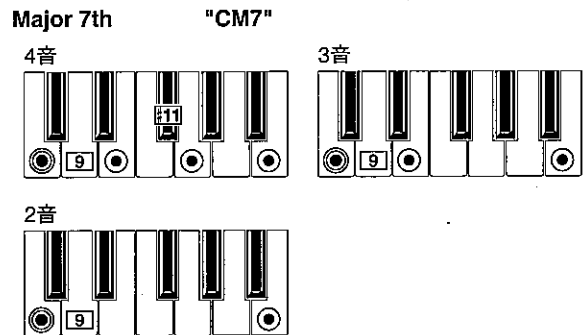
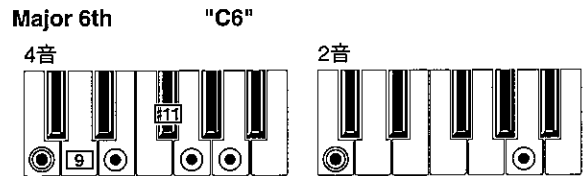
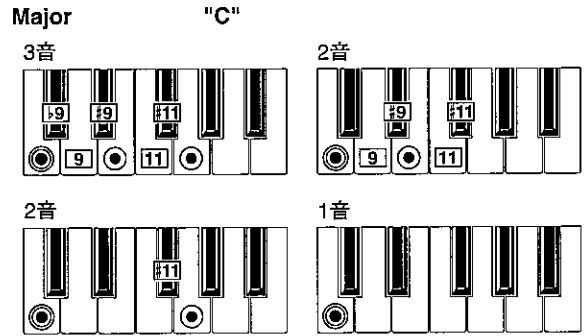
エレメントごとの設定

Chord Variation Table CV 1

コードバリエーションごとの設定

Key C maj
Length 04
シーケンスデータは消去

●: 根音 ●: コードの構成音
□: テンションとして使用できる音

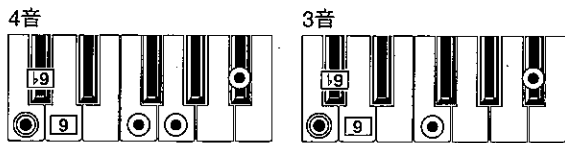


認識できるコードについて

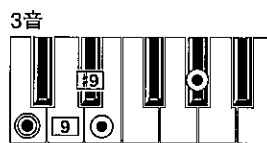
右の図は、根音(ルート音)がC(D)のときにi30が認識するコードです。2音以下はChord ScanningでLower (Easy)を選択したときに認識されます。

i30がメジャー6thとマイナー6thを正しく認識するには、根音が重要になります。例えばCメジャーとその関係短調のAマイナーにおいて、C6とAm7の構成音はどちらもド、ミ、ソ、ラですが、C6を認識させるためには根音をCにする必要があります。また、Cm6とAm7b5の構成音はどちらもド、bミ、ソ、ラですが、Cm6を認識させるためには根音をCにする必要があります。

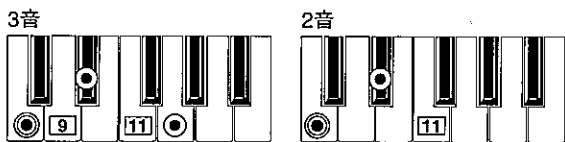
Dominant 7th Sus 4 "C7sus4"



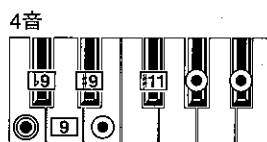
Augmented "Caug"



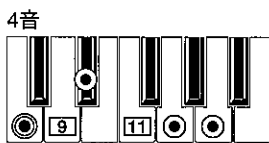
Minor "Cm"



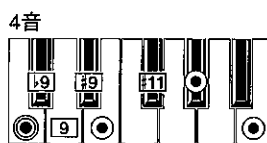
Augmented 7th "Caug7"



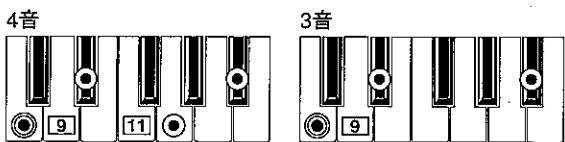
Minor 6th "Cm6"



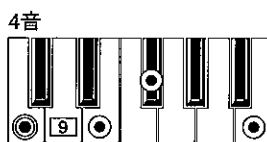
Augmented Major 7th "CaugM7"



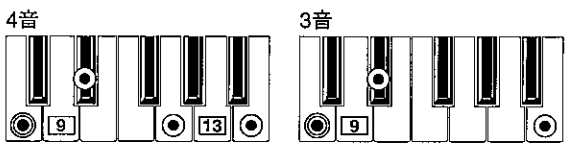
Minor 7th "Cm7"



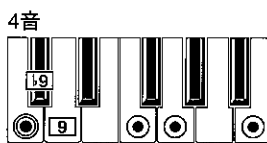
Major 7th $\flat 5$ "CM7 $\flat 5$ "



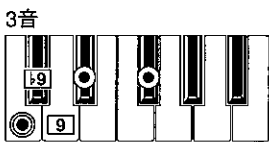
Minor-Major 7th "CmM7"



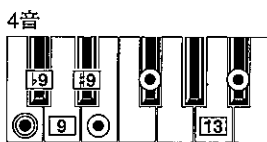
Major 7th Sus 4 "CM7sus4"



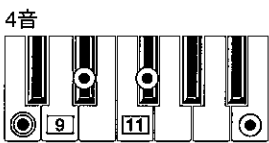
Diminished "Cdim"



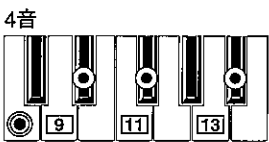
Dominant 7th $\flat 5$ "C7 $\flat 5$ "



Diminished Major 7th "CdimM7"



Minor 7th $\flat 5$ "Cm7 $\flat 5$ "



仕様とオプション

仕様

音源方式

AI² Synthesis System

音源部

Arrangement Playモード/Backing Sequenceモード

KBDパート: 32ボイス32オシレータ(シングル時)

16ボイス32オシレータ(ダブル時)

ACCパート: 32ボイス32オシレータ(シングル時)

16ボイス32オシレータ(ダブル時)

その他のモード

64ボイス64オシレータ(シングル時)

32ボイス64オシレータ(ダブル時)

波形メモリ

PCM ROM 18M Byte

モード

Arrangement Playモード

Backing Sequenceモード

Songモード

Song Playモード

Programモード

Edit Styleモード

Globalモード

Diskモード

エフェクト部

ステレオ・デジタル・マルチエフェクト・システム

47種類

Arrangement Playモード/Backing Sequenceモード

KBDパートとACCパートに各々2系統

その他のモード

2系統

プログラム数

プリセット・プログラム352個(ドラム・プログラム32個を含む)

ユーザー・プログラム136個(ドラム・プログラム8個を含む)

アレンジメント数

プリセット・アレンジメント128個

ユーザー・アレンジメント128個

スタイル数

プリセット・スタイル128個

ユーザー・スタイル最大48個

キーボードセット数

64

バックイング・シーケンス数

10曲

ソング数

10曲

バックイング・シーケンス + ソング容量

最大65,536イベント

鍵盤部

61鍵(ベロシティ・センス、アフタータッチ付き)

ディスプレイ部

TouchView Graphical User Interface 320 x 240 dots

フロッピー・ディスク・ドライブ

3.5インチ 2HD/2DD対応

ハード・ディスク・ドライブ(1つ内蔵可能)

2.5インチ E-IDEハードディスク対応

オーディオ出力端子

1/L/MONO、2/R、3、4

ヘッドホン端子

MIDI端子

IN、OUT、THRU

その他の端子

DAMPER端子

ASSIGNABLE PEDAL/SWITCH端子(1、2)

EC5端子

TO HOST端子

電源

AC100 V

消費電力

20 W

外形寸法(W x D x H)

1,090 x 348 x 117(mm)

重量

14.2 kg

付属品

AC電源コード

フロッピー・ディスク: i30FD-00P

譜面立て

オプション(別売)

EC5エクスターナル・コントローラ

DS-1Hダンパーペダル

PS-1ペダル・スイッチ

EXP-2フットコントローラ

XVP-10エクスペッション・ペダル

AG-001B、AG-002B、AG-003B接続キット

i30内蔵ハード・ディスク

仕様は予告無く変更することがあります。

索引

C

Chord Scanning	21
COMPARE	2, 15, 24, 37

D

Dynamic Modulation	18, 32
--------------------------	--------

E

Effect	
Arrangement Playモード	18
Backing Sequenceモード	25
Programモード	29, 33

J

Jukebox	42
---------------	----

K

KBD Set	21
KORG MIDI Driver	49

L

LCD画面	8
-------------	---

P

Pan	
Arrangement Playモード	17
Backing Sequenceモード	24
Programモード	29
Placement	
Arrangement Playモード	18
Programモード	30

S

Send Level	
Arrangement Playモード	18
Backing Sequenceモード	25
Programモード	30
Split Point	16, 21

ア

アンドゥ	2, 15
------------	-------

イ

イニシャルイズ	
スタイル	36, 56
プログラム	26, 56
イニシャル・バリエーション	20

エ

エディット・セル	2, 8
エフェクト	
Arrangement Playモード	18
Backing Sequenceモード	25
Programモード	29, 33
エレメント	40

オ

音色	
選択	11
音量	1, 10
Arrangement Playモード	17
Backing Sequenceモード	24
Programモード	26, 28

カ

カテゴリー	11
カレント・ページ	8

キ

キーボード・セット	21
-----------------	----

コ

コード・バリエーション	37
コンペア	2, 15, 24, 37

シ

初期化	
スタイル	36, 56
プログラム	26, 56
シングル・プログラム	28

ス

スプリット・ポイント	16, 21
------------------	--------

セ

セーブ	
Diskモード	44
Jukebox	42
接続	6
EC5	7
MIDI機器	7, 20, 43, 47

エフェクター	20
コントローラ	12
コンピュータ	7, 47, 48

タ

ダイナミック・モジュレーション	18, 32
タブ	8
ダブル・プログラム	28

テ

テキスト・エディット	9
デモ演奏	10

ト

ドラムキット	33
ドラムサンプル	33, 34
ドラム・プログラム	33

ハ

ハード・ディスク	44
パフォーマンス・エディット	12
パン	
Arrangement Playモード	17
Backing Sequenceモード*	24
Programモード*	29

フ

譜面立て	7
ブレースメント	
Arrangement Playモード	18
Programモード*	30
フロッピー・ディスク	1, 11, 44, 45

ヘ

ページ	15
ページ・メニュー	9

ホ

ポップアップ	8
--------------	---

マ

マイナス・ワン・プレイ	43
マルチサンプル	28

モ

モード	13, 15
-----------	--------

ラ

ライト	
アレンジメント	22
スタイル	40
プログラム	33

レ

レコーディング	25
Backing Sequenceモード*	23
Edit Styleモード*	36

ロ

ロード	
Diskモード*	44
Jukebox	42

アフターサービス

■製品をお買い上げいただいた日より一年間は保証期間です。万一保証期間内に、製造上の不備による故障が生じた場合は無償修理いたしますので、お買い上げの販売店に保証書を提示して修理をご依頼ください。ただし次の場合の修理は有償となります。

1. 消耗部品(電池など)を交換する場合。
2. 輸送および移動時の落下、衝撃などお客様の取扱方法が不適当のため生じた故障。
3. 天災(火災等)によって生じた故障。
4. 故障の原因が本製品以外の他の機種にある場合。
5. コルグ・サービスステーションおよびコルグ指定者以外の手で修理、改造された部分の処理が不適当であった場合。
6. 保証書に販売店名、お客様氏名、ご住所、お買い上げ日等が記入されていない場合。
7. 保証期間が切れている場合。
8. 日本国外で使用される場合。

■当社が修理した部分が再度故障した場合は、保証期間外であっても3ヵ月以内に限り無償修理いたします。また仕様変更に関しては有償になりますのでご了承ください。

■お客様が保証期間中に移転された場合でも、保証書は引き続きお使いいただけます。移転先のコルグ製品取扱店、またはコルグ・インフォメーションまでお問い合わせください。

■保証期間が切れますと修理は有償になりますが、引き続き製品の修理は責任を持ってさせていただきます。修理用性能部品(電子回路など)は通常8年間を基準に保有しております。ただし外装部品(パネルなど)の修理は、類似の代替品を使用することもありますのでご了承ください。

■その他、アフターサービスについてご不明の点は下記へお問い合わせください。

▼▲▲▲▲▲株式会社コルグ▲▲▲▲▲▼

インフォメーション	〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-11-17	☎ (03)5376-5022
東京営業所	〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-11-17	☎ (03)3323-5241
名古屋営業所	〒466-0825 名古屋市昭和区八事本町100-51	☎ (052)832-1419
大阪営業所	〒531-0072 大阪市北区豊崎3-2-1 淀川5番館7F	☎ (06)6374-0691
福岡営業所	〒810-0012 福岡市中央区白金1-3-25 第2池田ビル1F	☎ (092)531-0166

■修理等のお問い合わせは最寄りの各営業所、または下記までお問い合わせください。

営業技術課	〒143-0001 東京都大田区東海5-4-1	
	明正大井5号営業所 コルグ物流センター内	☎ (03) 3799-9085

<WARNING!>

This Product is only suitable for sale in Japan. Properly qualified service is not available for this product if purchased elsewhere. Any unauthorised modification or removal of original serial number will disqualify this product from warranty protection.

(この英文は日本国内で購入された外国人のお客様のための注意事項です。)

KORG

■本社:〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-15-12 ☎(03)3325-5691 ■インフォメーション:〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-11-17 ☎(03)5376-5022
 ■東京営業所:〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-11-17 ☎(03)3323-5241
 ■名古屋営業所/ショールーム/スタジオ:〒466-0825 名古屋市昭和区八事本町100-51 ☎(052)832-1419
 ■大阪営業所:〒531-0072 大阪市北区豊崎3-2-1淀川5番館7F ☎(06)6374-0691
 ■福岡営業所:〒810-0012 福岡市中央区白金1-325第2池田ビル1F ☎(092)531-0166